

**PENGUNAAN MEDIA GAMOLAN UNTUK MENGEMBANGKAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATHFAL
AT – TAMAM BANDAR LAMPUNG**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADENINTAN LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

**PENGUNAAN MEDIA GAMOLAN UNTUK MENGEMBANGKAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATHFAL
AT – TAMAM BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memproleh Gelar Sarjana (S. Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



**OLEH
KARIN ARISKA
NPM : 1411070020**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA GAMOLAN UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATHFAL AT – TAMAM BANDAR LAMPUNG

Oleh:

KARIN ARISKA

Penelitian ini melihat kaitan antara upaya pengembangan motorik kasar anak usia dini dengan kegiatan bermain alat musik Gamolan, yakni alat musik pukul sejenis xylophone. *Audrey Wisbey* menjelaskan bahwa, penggunaan media alat musik pukul *xylophone* (sejenis gambang), bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini. Menurutnya kegiatan memukul alat musik *xylophone* dapat mengembangkan motorik kasar anak dalam hal kerjasama (kordinasi) antara tangan dan mata, termasuk juga kordinasi tangan kanan dan kiri. Apa yang hendak dilihat dalam penelitian ini adalah upaya guru Raudhatul Athfal At-Tamam Bandar Lampung untuk Mengembangkan aspek motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan alat musik Gamolan, yang merupakan alat musik pukul tradisi Lampung. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif guru sebagai subjek penelitian ini untuk mendapatkan data-data yang berkaitan tentang penggunaan media gamolan bambu untuk meningkatkan motorik kasar peserta didik di RA At-Tamam, sementara objek penelitian ini adalah peserta didik. adalah guru dansiswa.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan pada siswa kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak, guru berhasil mengembangkan motorik kasar peserta didiknya dengan menggunakan dua indikator, yakni kordinasi mata dan tangan, serta kordinasi tangan kanan dan kiri. Tingkat keberhasilan ini mencapai 27% anak yang belum berkembang (BB), yang mulai berkembang (MB) 27% dan berkembang sesuai harapan (BSH) 46%. Oleh sebab itu, penggunaan alat musik gamolan dapat menjadi salah satu media alternatif yang baik guna meningkatkan aspek motorik anak usia dini.

Kata kunci : *Gamolan, musik Lampung, motorik kasar.*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Tel. Koh. H. Endro Suramin Sukarame 1, Bandar Lampung 35131 Telp.(0721) 703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGUNAAN MEDIA GAMOLAN UNTUK
MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA
DINI DI RAUDHATUL ATHFAL AT-TAMAM BANDAR
LAMPUNG**

Nama : **KARIN ARISKA**
NPM : **1411070020**
Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002

Pembimbing II

Dr. Hj. Merivati, M.Pd
NIP. 196906081994032001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dr. Hj. Merivati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suramin Sukarame 1, Bandar Lampung 35131 Telp.(0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGUNAAN MEDIA GAMOLAN UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATHEAL AT-TAMAM BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh Nama **KARIN ARISKA, NPM 1411070020**, Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan, telah dimunaqsyahkan pada hari/tanggal: Kamis, 17 Januari 2018.

TIM MUNAQSYAH

Ketua : Dr. H. Rubhan Masykur, M.Pd

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I

Penguji Utama : Dr. Sovia Mas Ayu, MA

Penguji Kedua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Penguji Pendamping : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Mengetahui,

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Zamrul Anwar, M.Pd

NIP. 19560810 198703 1 001

MOTTO

Jika anak mendengarkan musik – musik yang indah sejak hari pertama lahir, dan kemudian belajar memainkan nya, maka mereka mengembangkan sensitivitas, kedisiplinan, dan kesabaran. Mereka akan memiliki hati yang indah.

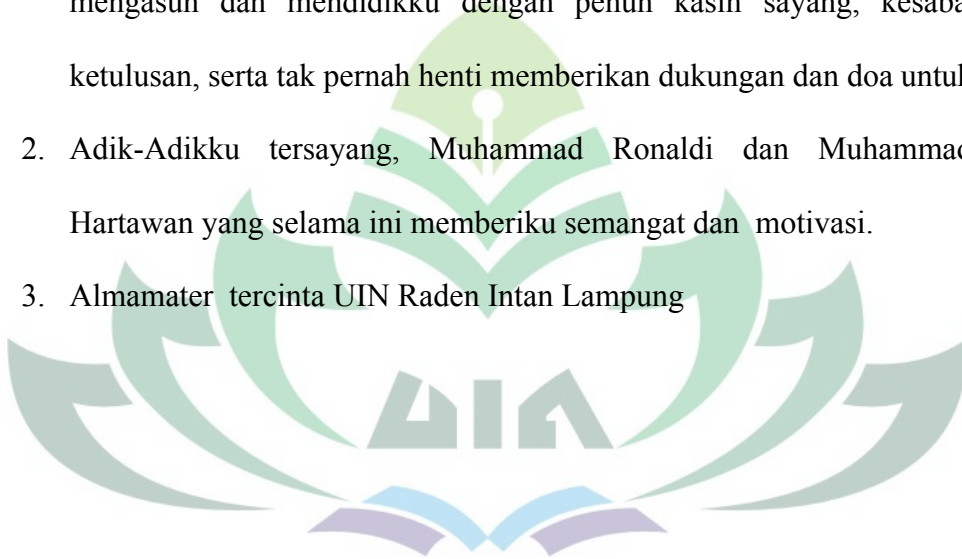
Shinichi Suzuki (Pedagog Musik)



PERSEMBAHAN

Teriring rasa tulus, ikhlas, dan syukur kepada Allah SWT, Kupersembahkan karya yang sederhana ini sebagai tanda bakti dan cintaku kepada orang yang selalu memberi makna dalam hidupku, Terutama:

1. Ibu dan Ayahku tercinta, Muhammad Robin dan Mufrina, yang telah mengasuh dan mendidiku dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan ketulusan, serta tak pernah henti memberikan dukungan dan doa untukku.
2. Adik-Adikku tersayang, Muhammad Ronaldi dan Muhammad Risky Hartawan yang selama ini memberiku semangat dan motivasi.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama KARIN ARISKA, dilahirkan di Bandar Lampung 08 Mei 1997, Anak pertama dari tiga bersaudara dengan nama orang tua Muhammad Robin dan Nama Ibu Mufrina.

Taman kanak – kanak ditempuh di TK Aziziah Bandar Lampung dan pendidikan sekolah dasar ditempuh di SDN 1 Kebon Jeruk yang diselesaikan pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan kesekolah menengah tingkat Tsanawiyah di Diniyyah Putri Lampung Kabupaten Pesawaran, yang diselesaikan pada tahun 2011, sedangkan untuk pendidikan menengah atas penulis menempuh di MAN 2 Tanjung Karang Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2014. Kemudian ditahun yang sama penulis melanjutkan ke program S1 di UIN Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji syukur selalu terucap atas segala nikmat yang di berikan Allah SWT kepada kita, yaitu berupa nikmat iman, Islam dan ihsan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik walau di dalamnya masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Semoga sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai pimpinan umat dan juga sebagai nabi terakhir yang di utus untuk menyempurnakan akhlak manusia di dunia dan menunjukkan jalan yang terang benderang.

Skripsi ini penulis susun sebagai tulisan ilmiah dan diajukan untuk melengkapi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan keterbatasan yang ada pada diri penulis. Penulis menyadari pula bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menghaturkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta stafnya yang telah banyak membantu dalam proses menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
2. Dr. Hj. Meryati, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu.
3. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan yang telah banyak meluangkan waktu, pemikiran dan kesabaran dalam membimbing disela-sela kesibukan sehingga membantu penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta para karyawan yang telah membantu dan membina penulis selama belajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Pimpinan perpustakaan baik pusat maupun fakultas yang telah memberikan fasilitas buku-buku yang penulis gunakan selama penyusunan skripsi.
6. Dra. Hj. Wiwin Sriani, M.Pd.I selaku kepala Raudhatul Athfal At-Tamam Bandar Lampung, beserta dewan guru dan peserta didik yang telah membantu memberikan keterangan selama penulis mengadakan penelitian, sehingga selesainya skripsi ini.
7. Sahabat-Sahabat Seperjuangan Ku (Neti Yunita Sari, Hershintayati Putry, Ana Munfiah, Siti Istiqomah, Marlina Eka Putri, Nazita Ainu Syifa, Citra

Maharani, Syifa Destriana, Teten Beliantara dan Rifqi Ziyadurrohman) Serta Teman angkatanku Muli Mekhanai Kota Bandar Lampung 2018 dan Teman Seangkatan Khususnya PIAUD Kelas A Angkatan 2014 Dan Seluruh Teman KKN kelompok 157, Teman PPL, Kepala Sekolah dan Guru RA AT-Tamam Bandar Lampung yang selalu memberi Semangat dan motivasi .

8. Seluruh pihak yang turut serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang ikhlas dari semua pihak tersebut mendapat amal dan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca sekalian.

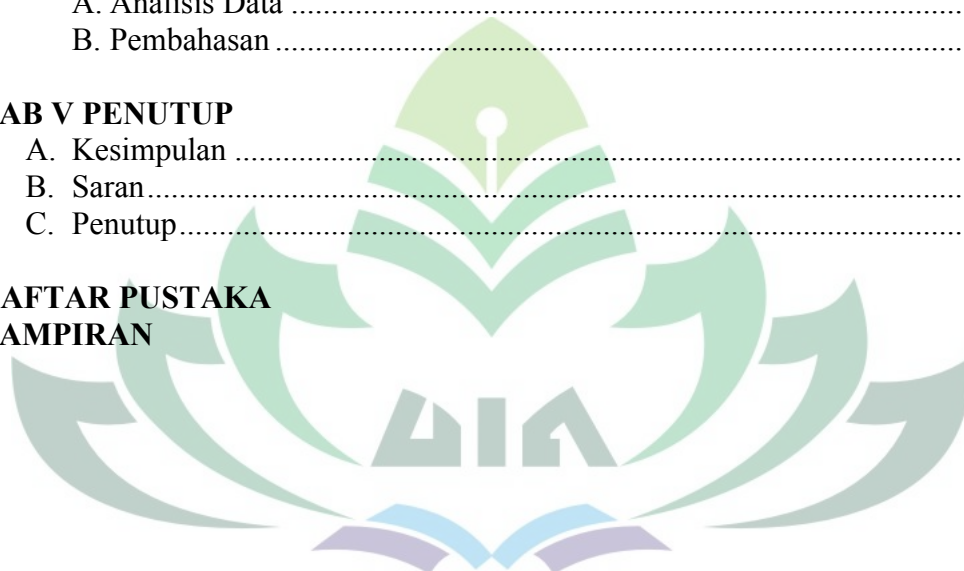
Bandar Lampung, 25 Mei 2018
Penulis,

KARIN ARISKA
NPM :1411070020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Batasan Masalah.....	14
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	14
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	17
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	21
4. Alat Musik sebagai Media Pembelajaran.....	22
B. Alat Musik Gamolan	24
1. Pengertian Gamolan	24
2. Sejarah Gamolan	26
3. Tinjauan Alat Musik Gamolan	29
a. Bilah	29
b. <i>Ganjel</i>	30
c. <i>Baluk</i>	30
d. Pemukul	31
C. Langkah-langkah Pembelajaran Gamolan	32
1. Pembelajaran Gamolan untuk Remaja.....	33
2. Pembelajaran Gamolan Anak Usia Dini	37
D. Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.....	41
1. Pengertian Motorik Kasar	41
2. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Kasar	46
3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	48

E. Penelitian Revelan.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	55
B. Lokasi Penelitian.....	56
C. Subjek dan Objek Peneliti.....	56
D. Sumber Data.....	57
E. Teknik Pengumpulan Data.....	58
F. Instrumen Penelitan.....	61
G. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Data	64
B. Pembahasan	85
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	89
C. Penutup.....	90
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5 –Tahun..	7
Tabel 2	Indikator Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun	8
Tabel 3	Perkembangan Motorik Kasar Anak	8
Tabel 4	Kaitan Indikator Motorik Kasar Anak Dengan Indikator Permainan Gamolan	11
Tabel 5	Data Awal Penggunaan Media Gamolan Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Ra At – Tamam Bandar Lampung	12
Tabel 6	Latihan Kordinasi Tangan Kanan Dan Kiri.....	35
Tabel 7	Latihan Kordinasi Tangan Kanan Dan Kiri.....	34
Tabel 8	Latihan Kordinasi Tangan Kanan Dan Kiri.....	35
Tabel 9	Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5 – 6 Tahun	50
Tabel 10	Indikator Dan Sub-Indikator Pembelajaran Gamolan Untuk Anak Usia Dini Di RA At Tamam	68
Tabel 11	Hasil Penilaian Guru Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Ra At-Tamam Bandar Lampung	76
Tabel 12	Data Penilaian Penggunaan Media Gamolan Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Ra At-Tamam Bandar Lampung.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :

1. Gambaran Umum Raudhatul Athfal At-Tamam Bandar Lampung	92
2. Daftar Peserta Didik Kelas B dalam Pembelajaran Gamolan di RA At-Tamam Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018	98
3. Laporan Observasi Penggunaan Media Gamolan untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal At-Tamam Bandar Lampung.....	99
4. Panduan Observasi Bagi Guru Dalam Menggunakan Media Gamolan Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini	103
5. Data Penilaian Penggunaan Media Gamolan Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di RA At-Tamam Bandar Lampung	104
6. Instrumen Observasi.....	105
Panduan Wawancara Penggunaan Media Gamolan Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Ra At-Tamam Bandar Lampung.....	119
7. Dokumentasi.....	110

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Adipurnomo, Haryono dan Tim. *Sumber dan Media Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan. 2006.
- Asep Hery Hernawan & Cucu Eliyawati. *Media dan Sumber Belajar TK*. Buku Pokok Materi TK. Jakarta : Universitas Terbuka. 2013.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. 2013.
- Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Penerbit Remaja Rosdakarya. 2008.
- Hamdayama, Jumanta. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hasyimkan. “*Modul Pembelajaran Musik Tradisional Lampung : Gamolan, Rebana, Hadrah.*” Program Studi Sendratasik Jurusan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung. 2013
- Hurlock, Elizabeth B (Terjemahan Meitasari Tjandrasa). *Perkembangan Anak. Jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga. 1978.
- Kartomi, J. Margaret. *Musical Instrumen of Indonesia*. Melbourne. Indonesian Arts Society. 1985.
- Lwin, May, Adam Khoo, Kenneth Lyen dan Carolin Sim (Terjemahan Christin Sujana) . *How to Multiply Your Child's Intelligence. Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan* Edisi Indonesia. Yogyakarta: Indeks. 2005.
- Marisa. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Konsep Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Buku Modul 1. Jakarta : Universitas Terbuka 2013.
- Mulyasa. *Manajemen Paud*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya. 2012.
- Musfiroh, Takdirotun. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Modul Perkuliahan : Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka. 2008.
- Putra, Nusa. *Penelitian Kualitatif Paud*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.

- Rosyadi, Rahmat. *Pendidikan Islam dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Samsudin. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Litera. 2008.
- Santrock, John.W (Terjemahan: Mila Rachmawati). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Penerbit Erlangga.2007.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sujarweni, Wiratna. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2016.
- Sujiono, Bambang, Sumantri dan Titi Chandrawati. *Hakikat Perkembangan Motorik Anak. Modul PGTK*. Universitas Terbuka, Jakarta. 2014.
- Sumerta Dana Arta, I Wayan. *Gamolan Pekhing. Musik Bambu dari Berak*. Bandar Lampung: Sekelek, 2012.
- Sternberg, Robert.J, James C.Kaufman & Elena L. Grigoreko *Applied Intelligence. Kecerdasan Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.
- Tohirin. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Jakarta : Rajawali Press, 2012.
- Upton, Penney (Terjemahan Noermalasari Fajar Widuri). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Penerbit Erlangga.2012.
- Widi, Asih. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : PT Bumi Aksar, 2014.
- Wisbey, Audrey. *Music as the Source of Learning* MTP Press Limited· International Medical Publishers Lancasfer· England. 1980.
- Zaman, Badru & Cucu Eliyawati. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-Paud) Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. 2010

B. Jurnal dan Artikel Ilmiah

- Alawiyah, Ratu Tuti. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten. *Jurnal Pendidikan Usia Dini. Universitas Negeri Jakarta*. Volume 8 Edisi 1, April 2014.
- Artan, Ismihan & Gulden Uyanik Balat. Recognition of Musical Instruments by Children between 4 and 6 Years of Age and Research Concerning the Natural Sounds They Associate with Those Instruments. *Contemporary Issues in Early Childhood*, Volume 4, Number 3, 2003.
- Eggy Listya Sutigno, Oky Nurhayati dan Kurniawan Martono. Perancangan Media Pembelajaran Alat Musik Pianika Menggunakan Greenfoot. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. Vol.3 No.1 Tahun. 2016.
- Harrison Grant Poole. *Rainstorm Activities for Early Childhood Music Lessons Inspired by Teachable Moments*. National Association for Music Education. Vol. 30 (1) 11– 15. 2016.
- Hasyimkan. “*Gamolan Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru PAUD/ TK/ RA se-kota Bandar Lampung*” (Makalah Pelatihan). Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat didanai oleh Univeristas Lampung. 2017.
- Gamolan : Instrumen Musik Tradisional Lampung Warisan Budaya Dunia*. Artikel Prosiding : Seminar Nasional : Kearifan Lokal dalam DINamika Masyarakat Multikultural. LPPM Universitas Lampung. 2017.
- “Pertunjukan Musik Gamolan Lampung. Kajian Bentuk dan Fungsinya di Tengah-tengah Masyarakat Lampung.” Tesis Pascasarjana UGM. Program Study Kajian Seni Pertunjukan. 2011.
- Marlina, Muhammad Ali dan Halida. “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Musik Angklung Pada Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. PG PAUD FKIP UNTAN Pontianak*. Vol.2 Nomor.5 Tahun 2013.
- Mojgan Farahbod Asghar Dadkhah. The Impact of Educational Playo Fine Motor Skills of Children (dalam) *Middle East Journal of Family Medicine*. Vol. 6 (6), 2004.
- Nayak, Arun Kumay. Effect of hand-eye coordination on motor coordinative ability of tribal adolescents (dalam) *International Journal of Physical Education, Sports and Health*. Vol. 2 No.2. 2015, h.328.

- Purnama, Yuzar. Antoni Pengrajin Cetik dari Kabupaten Lampung Barat : Kajian Etos Kerja (dalam) Jurnal Patanjana, Penelitian Sejarah dan Budaya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Vol.9 No.1 Maret 2017.
- Rinata, Zilfint. “Instrumen Musik Gamolan Sebagai Medium Komunikasi Tradisional (Studi Pada Desa Sukabumi Kembahang Kenali Kabupaten Lampung Barat)”. Skripsi S-1 Universitas Lampung. 2012.
- Sari Dewi, Ratna. “Proses Pembuatan dan Teknik Permainan Gamolan Pada Komunitas Gamolan Institut” (dalam) Jurnal Pendidikan Seni Musik Volume 6, Nomor 2. Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017.
- Tiya Setyawati, Alis Triena Permanasari & Tri Cahyani Endah Yuniarti. Meningkatkan Kecerdasan Musikal Melalui Bermain Alat Musik Angklung (Penelitian Tindakan Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Kota Serang-Banten). *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni* . Vol.2, No.1, April 2017.
- Trihasnanto, Anton. *Eksistensi Gamolan di Masyarakat Kota Bandar Lampung Melalui Internalisasi dan Sosialisasi*. Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol.3 Nomor.2 Desember. 2016.
- Yampolsky, Philip. *Gong and vocal Music from Sumatra: Talempong, Didong, Kulintang, Sholawat Dulang*. Smithsonian Institut :Woshington DC. 1996.

C. Narasumber Wawancara dan Sumber Lain

- Dra. Wiwin Sriani, M.Pd.I, kepala Sekolah RA At-Tamam. Tanggal 23 pukul 09.00 di RA At-Tamam.
- Hasyimkan, S.Sn.,MA : Dosen Prodi Sendratasik, Jurusan Bahasa dan Seni, FKIP Univesitas Lampung/ Pelatih Gamolan dan peneliti anggota di Dewan Riset Daerah (DRD) Bidang Kebudayaan Provinsi Lampung. 12 Maret 2018. Pukul.15.00. Di Ratulangi. Bandar Lampung.
- Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 tahun 2014.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.¹ Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak – kanak. Keingintahuan anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari.

Dalam mendidik anak menurut pandangan Islam, merupakan pekerjaan mulia yang harus dilaksanakan oleh setiap orang tua, hal ini sejalan dengan sabda Rasul:

حَدَّثَنَا قُتَيْبَةُ حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ يَعْلَى عَنْ نَاصِحٍ عَنْ سِمَاكِ بْنِ حَرْبٍ عَنْ جَابِرِ بْنِ سَمُرَةَ
قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَأَنْ يُؤَدَّبَ الرَّجُلُ وَلَدَهُ خَيْرٌ مِنْ أَنْ يَتَّصَدَّقَ
بِصَاعٍ (٤)

Artinya: “Seseorang yang mendidik anaknya adalah lebih baik daripada ia bersedekah dengan satu sha.” (R. Tirmidzi)

Dalam pandangan Islam anak merupakan amanah di tangan kedua orang tuanya. Hatinya yang bersih merupakan permata yang berharga, lugu dan bebas dari segala macam ukiran dan gambaran. Ukiran berupa didikan yang baik akan tumbuh

¹ Mulyasa. *Manajemen Paud*. (Bandung: Rosda. 2012). h. 16

subur pada diri anak, sehingga ia akan berkembang dengan baik dan sesuai ajaran Islam, dan pada akhirnya akan meraih kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

Allah SWT berfirman dalam Al-Quran surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَأَن دَعَا لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ لَأَفِي (٧٨)

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (Q.S. An-Nahl : 78)

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 dirumuskan bahwa tujuan pendidikan nasional berfungsi “Mengembangkan kemampuan dasar dalam watak peradaban bangsa bermataabab dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa” bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia serta kreatif dan mandiri.²

Allah SWT berfirman dalam Al-Quran surat Al-Kahfi ayat 46 yang berbunyi :

أَمْالَ الْمَالِ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ
ثَوَابًا وَخَيْرٌ (٤٦)

Artinya : “Harta dan anak – anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebaikan yang terus menerus adalah lebih baik pahalanya disisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.” (Q.S. Al-Kahfi: 46)

²Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, h. 8

Pendidikan anak sejak dini tidak hanya mengembangkan yang bersifat fisik, lebih utama justru pada pengembangan emosional, intelektual dan sosial anak di lingkungan keluarga.³ Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya.

Menurut Gardner terdapat sembilan kecerdasan yang mungkin dimiliki oleh anak, yaitu: (*multiple intelligences*) yaitu 1) kecerdasan linguistik, 2) kecerdasan logis matematis, 3) kecerdasan intrapersonal (hubungan antar pribadi), 4) kecerdasan interpersonal (memahami diri sendiri), 5) kecerdasan spasial, 6) kecerdasan kinestetik, 7) kecerdasan naturalis (kepekaan terhadap alam), 8) kecerdasan eksistensial dan 9) kecerdasan musikal.⁴ Kesembilan kecerdasan tersebut perlu dikembangkan oleh guru dan orangtua secara optimal sesuai dengan memberikan kesempatan dan fasilitas kepada anak melalui proses pendidikan.

Perkembangan fisik motorik adalah aspek perkembangan yang penting di awal kehidupan masa kanak-kanak. Salah satu jenis kecerdasan yang paling erat kaitannya dengan perkembangan fisik adalah kecerdasan kinestetik. Keduanya saling berhubungan erat. Perkembangan fisik yang normal menjadi syarat utama perkembangan kecerdasan kinestetik secara optimal. Demikian juga stimulasi

³ Rosyadi, Rahmat. *Pendidikan Islam dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 5

⁴ Sternberg, Robert.J, James C.Kaufman & Elena L. Grigoreko *Applied Intelligence. Kecerdasan Terapan*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011), h.33

kecerdasan kinestetik akan mengembangkan perkembangan fisikmotorik.⁵ Aspek fisik motorik meliputi motorik kasar dan halus, sejalan dengan kecerdasan kinestetik.⁶

Menurut May Lwin, Adam Khoo, Kenneth Lyen dan Carolin Sim, kecerdasan kinestetik memungkinkan manusia membangun hubungan penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian tubuh mampu mengubah-ubah objek yang dihadapi dan memungkinkan menciptakan gerakan-gerakan fisik yang diperintah oleh pikiran.⁷

Pentingnya pengembangan fisik motorik untuk anak adalah syarat bagi mereka untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan lainnya. Aktivitas berjalan, melompat, berlari, menggunakan tangan untuk memegang benda, melempar, menggenggam memungkinkan anak melakukan aktivitas bermain yang dapat mengembangkan keterampilan sosial bersama teman-temannya. Kemampuan itu juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dengan bergerak bebas dan aktif dalam ketika bermain dengan kelompok sebayanya. Keaktifan fisik seperti itu juga berhubungan erat dengan kesehatan anak.⁸

Peningkatan keterampilan fisik anak usia dini berhubungan erat dengan aktivitas bermain yang merupakan dunia anak. Semakin baik dan terampil seorang anak bergerak secara fisik, membuat anak gembira ceria dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain. Pergerakan anggota tubuh anak saat bermain mempunyai banyak manfaat untuk pertumbuhan aspek-aspek

⁵ Musfiroh, Takdirotun. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Modul Perkuliahan : Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta : Universitas Terbuka. 2008), h. 32.

⁶ *Ibid.* h. 50

⁷ Lwin, May, Adam Khoo, Kenneth Lyen dan Carolin Sim (Terjemahan Christin Sujana) . *How to Multiply Your Child's Intelligence. Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan (Edisi Indonesia*. Yogyakarta: Indeks. 2005), h.167.

⁸ *Ibid.* h.169-174

kemampuan anak lainnya seperti aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional anak. Selain itu, meningkatnya keterampilan gerak dan fisik anak akan berperan penting untuk menjaga kesehatan tubuh anak.⁹

Adapun kegiatan yang dapat membantu mengembangkan motorik kasar anak 5 - 6 tahun adalah melalui pemberian latihan kegiatan melempar, menangkap bola dan berdiri dengan satu kaki tanpa berpegangan karena pada usia tersebut mekanisme otot dan syaraf yang mengendalikan motorik anak sedang mengalami perkembangan. Menangkap bola bisa menstimulasi koordinasi tangan dan matanya.¹⁰

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan yang disusun oleh pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Melalui Peraturan Menteri (Permen) Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, dijelaskan bahwa aspek motorik sebagai aspek yang wajib dikembangkan oleh pelaksana Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dalam pasal 10 ayat 3 dijelaskan Fisik-motorik meliputi:

- a. Motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan;

⁹ Sujiono, Bambang, Sumantri dan Titi Chandrawati. *Hakikat Perkembangan Motorik Anak. Modul PGTK. Universitas Terbuka*. Jakarta. 2014. h. 1

¹⁰ Rendrawati Parman, Rapi Us Djuko, Irvin. *Peran Guru dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Gorontalo*. 2014. h. 4-5

- b. Motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk.¹¹

Gerakan motorik kasar terbentuk pada masa anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan mirip seperti orang dewasa. Gerakan ini membutuhkan kerjasama (koordinasi) sebagian besar bagian tubuh anak dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Motorik Kasar juga membutuhkan kerjasama otot-otot yang dapat membuat tubuh dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Gerakan motorik kasar juga termasuk aktifitas yang melibatkan otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak.¹²

Adapun indikator perkembangan motorik kasar bagi anak usia dini dalam Standar Tingkat Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) Permen 137 tahun 2014 adalah :

¹¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 tahun 2014. h.5

¹² Sujiono, Bambang, Sumantri dan Titi Chandrawati. *Op.Cit.* h. 13

Tabel 1
Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5 – 6 tahun

LINGKUP PERKEMBANGAN	TINGKAT CAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK
	Usia 5-6 Tahun
Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri

Sumber : Permen Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014

Capaian perkembangan motorik kasar hampir selalu dikaitkan dengan aktifitas olahraga. Sebab aktifitas seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, mengayuh sepeda, berdiri dengan satu kaki berkaitan dengan olah fisik dalam aktifitas olahraga. Poin-poin indikator yang ada di tabel 1 menunjukkan capaian perkembangan itu dapat didorong dengan aktifitas olahraga. Seperti juga Sujiono, Bambang, Sumantri dan Titi Chandrawati berpendapat bahwa capaian perkembangan motorik kasar dapat dilihat dari kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam melakukan aktifitas olahraga sebagai berikut: ¹³

¹³ *Ibid.* h.16.

Tabel 2
Indikator Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun

No.	MOTORIK KASAR
1	Berlari dan langsung menendang.
2	Melompat-lompat dengan kaki bergantian.
3	Melambungkan bola tennis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan.
4	Berjalan pada garis yang sudah ditentukan.
5	Berjinjit dengan tangan di pinggul.
6	Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut.
7	Mengayuhkan satu kaki kedepan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.

Sumber : Sujiono, Bambang, Sumantri dan Titi Chandrawati. 2014.

May Lwin, Adam Khoo, Kenneth Lyen dan Carolin Sim juga menghubungkan motorik kasar dengan aktifitas olahraga yang menggunakan fisik.¹⁴ Beberapa indikator yang dibuat oleh May Lwin dkk antara lain sebagai berikut:

Tabel 3
Perkembangan Motorik Kasar Anak

No.	MOTORIK KASAR
1	Mengayuh Sepeda.
2	Berdiri pada salah satu kaki selama beberapa detik.
3	Melambungkan bola tennis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan.
4	Melompat.
5	Meloncat.
6	Menangkap bola atau benda serupa.
7	Bergerak memutar di dalam air paling tidak setinggi pinggang.

Sumber : May Lwin, Adam Khoo, Kenneth Lyen dan Carolin Sim. 2005.

Tapi melihat indikator motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang ada dalam permen Nomor 137 Tahun 2014 (tabel 1) sebenarnya motorik kasar tidak harus selalu berhubungan dengan aktifitas olahraga. Tapi juga bisa dikaitkan dengan aktifitas-

¹⁴ Lwin, May, Adam Khoo, Kenneth Lyen dan Carolin Sim. *Op. Cit* h.178

aktifitas lainnya selain olahraga. Pada poin indikator nomor 2, yaitu: melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala. Serta poin indikator nomor 4, yaitu: Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dapat juga dicapai dengan menggunakan kegiatan lain. Misalnya bermain alat musik.

Penggunaan media alat musik pukul untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang berkaitan dengan kerjasama tangan dan mata untuk anak usia dini, sudah digunakan oleh Raudhatul Athfal At-Tamam Bandar Lampung. Aktifitas bermain musik ini menggunakan alat musik yang disebut dengan gamolan yang merupakan alat musik tradisional Lampung. Berikut alat musik yang dimaksud :



Gambar 2:

Gamolan Alat Musik Tradisional Lampung

Sumber :<https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/gamolan-pekthing-gamelan-bambu-dari-lampung-barat>

Pemmainan alat musik tradisional Lampung ini terbuat dari bambu dan dimainkan dengan cara memukul bilah-bilah gamolan menggunakan dua buah pemukul (stik) sesuai dengan lagu (*tabuhan*) yang dimainkan.

Menurut Hasyimkan, pembelajaran gamolan untuk anak usia Taman Kanak-kanak terdiri dari 3 (tiga) langkah, yaitu:¹⁵

1. Latihan Memukul Bilah-bilah Gamolan

Tahap ini dimulai dengan membiasakan peserta didik terbiasa memukul bilah dengan benar dengan indikator, *a)*, peserta didik dapat memukul 1 bilah dengan tepat. *b)* membiasakan memukul tiga bilah secara berurutan dari nada rendah ke tinggi maupun dari tinggi ke rendah dengan tepat sesuai instruksi guru.

2. Menghafal *Tabuhan* (Lagu)

Tahap ini melatih peserta didik untuk terbiasa dengan nada-nada (solmisasi) dari lagu atau *tabuhan*. *Tabuhan* ini adalah lagu paling dasar yang akan dimainkan dengan gamolan. Namun sebelumnya, *tabuhan* itu harus terlebih dahulu dinyanyikan dan dihafalkan agar peserta didik dapat mudah dalam tahap pembelajaran berikutnya.

3. Menyelaraskan Pukulan Bilah dengan Nyanyian *Tabuhan*

Tahap terakhir adalah menyelaraskan antara keterampilan peserta didik memukul bilah yang disesuaikan dengan nyanyian yang telah dihafal. Atau mudahnya, nyanyian (solmisasi) *tabuhan* tersebut dimainkan dengan gamolan.

Kegiatan bermain gamolan untuk anak usia dini ini sangat bisa digunakan untuk mengembangkan motorik kasar. Contohnya 1) memukul bilah-bilah dengan tepat menggunakan pemukulnya pasti membutuhkan adanya kerjasama (kordinasi)

¹⁵ Hasyimkan. “*Gamolan Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru PAUD/ TK/ RA se-kota Bandar Lampung*” (Makalah Pelatihan, Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat didanai oleh Univeristas Lampung. 2017), h.7-10

mata dan tangan. 2) Memainkan lagu dengan cara memukul bilah-bilah gamolan dengan dua tangan membutuhkan kerjasama antara pukulan tangan kanan dan kiri yang baik. Apa bila dikaitkan indikator capaian motorik kasar dengan sub-indikator permainan gamolan maka dapat terlihat sebagai berikut:

Tabel 4
Kaitan Indikator Motorik Kasar Anak Dengan Indikator Permainan Gamolan

NO.	INDIKATOR		SUB-INDIKATOR
1.	Koordinasi antara tangan dan mata	a.	Peserta didik mampu memukul 1 (satu) bilah gamolan secara tepat sesuai instruksi guru
		b.	Peserta didik mampu memukul bilah gamolan secara berurutan dari nada rendah ke tinggi.
2	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (Koordinasi tangan kanan & kiri)	a.	Peserta didik mampu memukul bilah gamolan dengan 1 tangan (tangan kanan).
		b.	Peserta didik mampu memukul bilah gamolan dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan.

Sumber : Hasyimkan. Gamolan Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru PAUD/ TK/ RA se-kota Bandar Lampung. 2017.

RA At-Tamam menggunakan media Gamolan Bambu sebagai salah satu upaya mengembangkan kemampuan motorik kasar peserta didik telah berjalan selama 2 tahun dan sampai sekarang masih terus digunakan. Selain untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar peserta didik, penggunaan media gamolan ini menurut Ibu Wiwin sebagai kepala sekolah juga digunakan untuk mengembangkan kemampuan seni musik pada peserta didik, selain pula mengenalkan kekayaan budaya Lampung sejak dini. Pengajar musik gamolan di sana adalah pendidik tetap di RA At-Tamam, yang terdiri dari 2 guru. Pembelajaran ini termasuk dalam Ekstrakurikuler (ekskul)

yang dilakukan 1 minggu sekali. Peserta didik terlibat dalam pembelajaran gamelan ini adalah kelas B, yakni usai 5-6 tahun.¹⁶

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana alat musik gamelan bambu dikaitkan dan digunakan oleh guru di RA At-Tamam sebagai media meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didiknya. Hasil penelitian terhadap pembelajaran gamelan bambu di RA At-Tamam ini diharapkan dapat menjadi salah satu media alternatif bagi guru dan TK/ RA dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini yang dikaitkan dengan aspek perkembangan musik.

Tabel 5
Data Awal Penggunaan Media Gamelan untuk Meningkatkan Motorik Kasar
Anak Usia Dini Di RA At – Tamam Bandar Lampung

No	Nama	Keterangan
1.	Almira	MB
2.	Athaya	MB
3.	Az Zahra	BSH
4.	Gabriel	BSB
5.	Haifa	BB
6.	Khalfani	MB
7.	M. Al-Rafi	BSB
8.	M. Aldo	MB
9.	M. Agil	MB
10.	M. Faqih	BSH
11.	M. Pranaja	BSH
12.	M. Rafly	MB
13.	M. Satria	BSH
14.	M. Zikri	BSH
15.	M. Risky	BSH

¹⁶ Wawancara dengan Dra. Wiwin Sriani, M.Pd.I selaku kepala Sekolah RA At-Tamam. Tanggal 23 pukul 09.00 di RA At-Tamam.

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Keterangan :

1 dan 2 Indikator :

1. Koordinasi antara tangan dan mata
 - a) Peserta didik mampu memukul 1 (satu) bilah gamolan secara tepat sesuai instruksi guru
 - b) Peserta didik mampu memukul bilah gamolan secara berurutan dari nada rendah ke tinggi.
2. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (Koordinasi tangan kanan & kiri)
 - a) Peserta didik mampu memukul bilah gamolan dengan 1 tangan (tangan kanan).
 - b) Peserta didik mampu memukul bilah gamolan dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti akan mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih minimnya upaya pengembangan motorik kasar anak usia dini sebagaimana tertulis dalam Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 dengan menggunakan media alat musik. Khususnya alat musik tradisi Lampung, yaitu gamolan.
2. Pentingnya kegiatan musik bagi Anak Usia Dini (RA/TK) sebagai upaya pengembangan kecerdasan majemuk.
3. Terbatasnya referensi ilmiah penggunaan alat musik tradisional untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini di TK/ RA.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membatasi penelitian dengan memfokuskan pada variabel yang terdapat pada judul, yakni penggunaan media gamolan untuk mengembangkan motorik kasar bagi Anak Usia Dini di RA At-Tamam Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: *Bagaimana penggunaan media gamolan untuk mengembangkan motorik kasar bagi peserta didik di Raudhatul Athfal At-Tamam Bandar Lampung?*

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui upaya guru dalam menggunakan media gamolan dalam mengembangkan motorik kasar bagi peserta didik di RA At-Tamam.

- b. Untuk menjelaskan hasil penggunaan media gamolan yang digunakan oleh guru di RA At-Tamam dalam mengembangkan motorik kasar bagi peserta didiknya.

2. Manfaat Penelitian.

- a. Untuk mendapatkan media alternatif guna meningkatkan motorik kasar bagi anak usia dini dan guru di TK/ RA.
- b. Untuk memperkaya strategi bagi guru TK/ RA dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata ‘medius’ dalam bahasa latin. Secara harfiah media berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁷

Secara lebih khusus, dalam kegiatan belajar mengajar media diartikan sebagai alat-alat. Alat-alat itu berupa alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai alat penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator. Istilah mediator dalam arti ini menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran.¹⁸

Menurut Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium atau media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media tersebut

²¹ Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada). 2013. h.3

¹⁸ *Ibid.* h.3

membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung pengajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran.¹⁹

Menurut Marisa, “media” merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Kata tersebut yang berasal dari bahasa Latin yang berarti “perantara”. Pengertian lebih detail tentang media adalah sesuatu yang membawa informasi dari sumber untuk diteruskan kepada penerima dalam hal ini peserta didik. “Media pembelajaran” diartikan juga sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran.²⁰

Melalui beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media dapat diartikan sebagai suatu yang menjadi perantara untuk menyampaikan isi dan pesan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, pesan ini berasal dari guru kepada peserta didik yang diperantarai oleh sesuatu alat yang disebut media pembelajaran.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mendorong keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan sangat membantu proses penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain meningkatnya motivasi dan minat

¹⁹ Zaman, Badru, Asep Hery Hernawan & Cucu Eliyawati. *Media dan Sumber Belajar TK*. Buku Pokok Materi TK. (Jakarta : Universitas Terbuka. 2013), h. 4.4

²⁰ Marisa. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Konsep Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Buku Modul 1. (Jakarta : Universitas Terbuka 2013), h. 6

peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk memahami pesan dan isi pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran mempengaruhi bagi indera peserta didik dan lebih dapat membantu pemahaman. Peserta didik yang mendengarkan saja isi dan pesan pembelajaran pasti berbeda tingkat pemahamannya dengan mereka yang melihat, mendengarkannya dan mempraktekan isi dan pesan pembelajaran. Dan isi dan pesan ini dapat lebih efektif diterima jika dibandingkan hanya mendengar suatu ceramah dalam kelas.²¹

Menurut Badru Zaman dkk media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salahsatu komponen yang tidak berdiri sendiri saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Tanpa penggunaan media maka, pembelajaran tidak berjalan dengan efektif.²²

Media pembelajaran juga memberikan sumbangan yang sangat besar terhadap tercapainya kemampuan belajar anak usia dini seperti yang diharapkan oleh guru. Menurut Badru Zaman dkk, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemanfaatan medi pembelajaran untuk anak usia dini, yaitu:

1. Media pembelajaran bukanlah sesuatu yang bersifat tambahan tapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif.
2. Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar. Hal ini berarti media tidak berdiri sendiri, tapi saling terkait dengan komponen lain dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan media harus selalu melihat tujuan dan kemampuan yang akan dikuasai anak usia dini.

²¹ Azhar, Arsyad. *Op.Cit.* h.19

²² Zaman, Badru, Asep Hery Hernawan & Cucu Eliyawati. *Op.Cit.* h.4.9

4. Media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar. Hal dapat diartikan, dengan media pembelajaran anak dapat lebih cepat dan mudah menerima materi pembelajaran.
5. Media pembelajaran berfungsi meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
6. Media pembelajaran membantu peserta didik belajar dengan konkrit.²³

Menurut Marisa, banyak penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media berdampak positif dalam pembelajaran. Ia mengutip sebuah perkataan "*Sebuah gambar lebih berarti dari seribu kata*" seperti dituliskan oleh DePorter, Reardon, dan Singer-Nourie, bahwa penggunaan alat peraga dalam mengawali proses belajar akan merangsang modalitas visual dan menyalakan jalur syaraf sehingga memunculkan beribu-ribu asosiasi dalam kesadaran siswa. Rangsangan visual dan asosiasi ini akan memberikan suasana yang sangat kaya untuk pembelajaran.²⁴ Berikut manfaat yang didapat melalui penggunaan media pembelajaran :

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif
2. Pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata.
3. Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran.
4. Mendorong siswa belajar secara lebih mandiri.
5. Materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi.
6. Belajar dan mengajar dengan memanfaatkan aneka sumber belajar.²⁵

Media dalam proses pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan proses belajar para peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaanya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran menyimpulkan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara

²³ *Ibid.* h.4.11 - 4.12

²⁴ Marisa. *Op.Cit.* h. 7

²⁵ *Ibid.* h. 7-9.

pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media.²⁶ Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu:

1. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistik).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.²⁷

Fungsi media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini sangatlah penting mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Maka dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit.

²⁶ Zaman, Badru & Cucu Eliyawati. Media Pembelajaran Anak Usia Dini (Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru). Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-Paud) Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. 2010. h.1

²⁷ *Ibid.* h.3

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Adi Purnomo media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri dan berdasarkan karakteristiknya dapat dikelompokkan menjadi :

a. Media Asli (Benda Sesungguhnya)

Media asli atau benda sesungguhnya merupakan media yang paling efektif dan sempurna, tetapi dalam banyak hal tidak mungkin dibawa ke kelas. Oleh sebab itu, sebagian dari benda yang dibawa ke kelas disebut contoh, sampel, atau specimen.

b. Media Tiruan (Benda Tiruan/ Model)

Benda atau situasi yang sesungguhnya diganti dengan buatan yang lebih kecil dan sederhana. Model adalah media tiga dimensi tiruan yang menyajikan suatu benda sama dengan benda asli. Model dapat menggantikan benda yang terlalu besar (seperti bumi, dan lain-lain) objek yang tidak bernyawa misalnya gunung.

c. Media grafis yaitu bahan pelajaran yang menyajikan ringkasan informasi dan pesan dalam bentuk lukisan, sketsa, kata-kata, simbol gambar tiruan yang mendekati bentuk aslinya, diagram, grafik chart dan tanda-tanda lainnya. Contoh: Media bagan (chart) adalah penyajian diagramatik suatu lambang visual, meliputi bagan pohon, bagan akar, bagan dahan, bagan organisasi.²⁸

²⁸ Adipurnomo, Haryono dan Tim. *Sumber dan Media Pembelajaran*. (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan. 2006). h.21-22

Menurut Badru Zaman dkk, terdapat tiga media pembelajaran yang dibagi menurut karakteristiknya, yakni sebagai berikut :

a. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini paling sering digunakan oleh guru anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi materi yang sedang dipelajari.

b. Media Audio

Media visual adalah media yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar. Media ini dapat mendorong pikiran, perasaan dan perhatian anak untuk mau mempelajari materi pembelajaran.

c. Media Audio Visual

Sesuai namanya media ini merupakan kombinasi dari media audio dan visual. Atau disebut juga media pandang dengar. Dengan media ini materi pembelajaran dapat diserap dengan efektif oleh peserta didik. Contoh dari media ini misalnya program televisi/ video pendidikan, program slide suara dan sebagainya.²⁹

4. Alat Musik Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Apabila melihat penjelasan jenis-jenis media pembelajaran di atas, maka alat musik juga dapat digolongkan sebagai media pembelajaran. Alasannya adalah, seperti yang dijelaskan alat musik juga dapat menjadi sarana penyampai pesan, isi

²⁹ Zaman, Badru & Cucu Eliyawati. *Op.Cit.* h.4.18 – 4.21

dan tujuan pembelajaran. Penggunaan alat musik juga dapat memberikan manfaat-manfaat seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

Menurut Eggy Listya Sutigno, Oky Nurhayati dan Kurniawan Martono, alat musik seperti Pianika merupakan salah media jenis pembelajaran. Penggunaan alat musik ini dapat mendorong tujuan pembelajaran agar anak-anak dapat menghafal lagu-lagu.³⁰ Menurut hasil penelitiannya penggunaan media pianika dapat mendorong pencapaian tujuan pembelajaran sebesar 92% dalam hal menghafal lagu-lagu yang ditentukan oleh guru.³¹

Angklung adalah contoh lain alat musik yang digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Dalam penelitiannya Tiya Setyawati, Alis Triena Permanasari dan Tri Cahyani Endah Yuniarti membuktikan bahwa penggunaan alat musik sebagai media pembelajaran dapat mengasah kecerdasan musikal anak dengan baik. Penggunaan angklung sebagai media pembelajaran ini dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan sebagai berikut.³²

“Media angklung dalam meningkatkan kecerdasan musikal anak memiliki banyak keunggulan yaitu angklung mudah dimainkan, tidak berbahaya, membuat suasana jadi menyenangkan dan bentuknya yang menarik. Cara main yang hanya digoyangkan sekaligus melatih motorik anak ketika dimainkan berkelompok semakin banyak manfaatnya, anak-anak bisa bekerjasama, disiplin konsentrasi dan berkoordinasi.”

³⁰Eggy Listya Sutigno, Oky Nurhayati dan Kurniawan Martono. Perancangan Media Pembelajaran Alat Musik Pianika Menggunakan Greenfoot. (*Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. Vol.3 No.1 Tahun. 2016). h.36

³¹*Ibid.* h.42

³² Tiya Setyawati , Alis Triena Permanasari & Tri Cahyani Endah Yuniarti. Meningkatkan Kecerdasan Musikal Melalui Bermain Alat Musik Angklung (Penelitian Tindakan Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Kota Serang-Banten). (*Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni* . Vol.2, No.1, April 2017),h.73.

Contoh lain penggunaan alat musik angklung dapat ditemukan dalam penelitian Marlina, Muhammad Ali dan Harlinda. Mereka menggunakan angklung sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar bagi anak usia dini. Penggunaan kegiatan bermain musik dengan media angklung ini menunjukkan hasil yang positif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 di TK Al-Azhar Pontianak.³³

B. Alat Musik Gamolan

1. Pengertian Gamolan

Menurut Hasyimkhan gamolan berasal dari kata, yaitu: *begamol* dalam bahasa Lampung. *Begamol* dalam bahasa melayu berarti juga bergumul. Atau dalam bahasa Indonesia berarti berkumpul. Kata *begamol* maupun *gamolan* sendiri muncul dalam beberapa sastra lisan Lampung, yaitu: Warahan Radin Jambat.³⁴

Sementara itu, menurut Sumerta Dana Arta, Gamolan berasal dari kata *gimol* atau *megimol* yang artinya suara gemuruh dari gesekan ruas-ruas karena tiupan angin. Alat musik ini sering juga disebut dengan Gamolan *pekking*. *Pekking* dalam bahasa Lampung berarti . Alat musik ini juga dikenal dengan istilah *celetik* yang merupakan istilah lain dari gamolan *pekking* yang trend di kalangan seniman Lampung.³⁵

³³ Marlina, Muhammad Ali dan Halida. "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Musik Angklung Pada Usia 5-6 Tahun." (*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. PG PAUD FKIP UNTAN Pontianak*. Vol.2 Nomor.5 Tahun 2013). h.13

³⁴ Hasyimkhan. *Gamolan : Instrumen Musik Tradisional Lampung Warisan Budaya Dunia*. Artikel Prosiding : (Seminar Nasional : Kearifan Lokal dalam Dinamika Masyarakat Multikultural. LPPM Universitas Lampung. 2017). h. 253

³⁵ Sumerta Dana Arta, I Wayan. *Gamolan Pekking. Musik Bambu dari Berak*. (Bandar Lampung: Sekelek, 2012), h. 22

Sebagian orang Lampung saat ini juga menyebut instrumen ini dengan sebutan *Kulintang*. Oleh karena instrumen ini terbuat dari bilahan bamboo yang jika dipukul keluar suara *tang* atau *tung*, atau juga *nang* atau *nung*. Alat musik ini berkembang terutama di daerah Lampung Barat. Hingga saat ini masih banyak pengrajin gamolan di daerah Lampung Barat.³⁶ Di samping itu juga masyarakat Lampung di beberapa daerah lain selain Lampung Barat, seperti Lampung Utara juga mengenal alat musik ini.

Dalam penelitian Yampolsky tentang musik yang ada di Sumatra, dijelaskan bahwa gamolan juga disebut dengan istilah *kulintang*. Namun Gamelan perunggu atau Talo Balak di daerah Melinting Lampung Timur juga disebut dengan nama *Kulintang*, sebab menurut mereka setiap alat musik yang bisa memainkan musik Lampung dinamakan *Kulintang*.³⁷

Tapi menurut Safril Yamin, penyebutan alat ini dengan *Kulintang* kurang tepat dan membingungkan. Ia mengatakan bahwa nama yang sebenarnya adalah *Gamolan*. Yang seharusnya disebut *Kulintang* adalah alat musik bernama *Talo Balak*, kalau di Lampung Barat *gamolan balak*.³⁸

Menurut Kartomi, istilah gamolan kemungkinan adalah asal kata dari seperangkat alat musik gamelan, yaitu alat musik tradisional Jawa. Menurut

³⁶ Purnama, Yuzar. Antoni Pengrajin Cetik dari Kabupaten Lampung Barat : Kajian Etos Kerja (Patanjana Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya. Vol.9 No.1 Maret 2017). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. .h. 96

³⁷ Yampolsky, Philip. *Gong and vocal Music from Sumatra: Talempong, Didong, Kulintang, Sholawat Dulang*. (Smithsonian Institut :Woshington DC. 1996). h.12

³⁸ Rinata, Zilfint. "Instrumen Musik Gamolan Sebagai Medium Komunikasi Tradisional (Studi Pada Desa Sukabumi Kembahang Kenali Kabupaten Lampung Barat)". (Skripsi S-1 Universitas Lampung. 2012). h.2

Kartomi alat musik gamolan Lampung mungkin lebih tua dibandingkan gamelan Jawa.³⁹

2. Sejarah Gamolan

Gamolan sering juga disebut dengan *celetik* atau *gamolan pekking, pekking* yang bearti . Gamolan tertua diperkirakan berasal dari Lampung Barat. Dalam buku *Musical Instruments of Indonesia* Margaret J. Kartomi menuliskan hasil penelitian yang dilakukan nya pada tahun 1983 mengenai tumbuh kembangnya alat musik gamolan di masyarakat Lampung. Alat musik ini menjadi salah satu sarana hiburan dan berkesenian masyarakat sekitar yang sebagian besarnya hidup di persawahan, lereng gunung, kebun dan semacamnya.⁴⁰

Gamolan adalah salah satu alat Musik Tradisional Masyarakat Lampung. Gamolan termasuk dalam alat musik perkusi, Perkusi adalah sebutan bagi semua instrumen musik yang teknik permainannya dipukul, baik menggunakan tangan maupun stik (alat pemukul). Dahulunya alat musik ini digunakan sebagai alat komunikasi. Apabila terdengar suara Gamolan, atau ada yang memainkan Gamolan dengan sendirinya masyarakat berkumpul mencari sumber suara Gamolan tersebut.⁴¹

Kayu dan digunakan masyarakat sebagai kentongan berfungsi untuk mengumpulkan masyarakat, dalam bahasa Lampung kentongan disebut *Keleкуп*.

³⁹ Kartomi, J. Margaret. *Musical Instrumen of Indonesia*. Melbourne. (Indonesian Arts Society. 1985).h. 31.

⁴⁰*Ibid.* h. 32

⁴¹Hasyimkan. "Pertunjukan Musik Gamolan Lampung. Kajian Bentuk dan Fungsinya di Tengah-tengah Masyarakat Lampung." Tesis Pascasarjana UGM. (Program Study Kajian Seni Pertunjukan. 2011). h.97-98.

Setelah itu kentongan ditambahkan bilah-bilah di bagian atasnya yang disebut *mata*. Sedangkan kentongan yang sudah diberikan lempengan disebut *labakan* oleh masyarakat Lampung.⁴²

Gamolan merupakan musik yang hidup dan berkembang sejalan dengan perkembangan masyarakat Lampung itu sendiri. Musik gamolan dijadikan sebagai media untuk menuturkan sesuatu dari dalam jiwanya yang tidak mampu dibahasakan melalui bahasa konvensional daerah. Kondisi geografis Lampung Barat umumnya masih banyak hutan, tanah dan air masih asli dan belum tersentuh oleh industri, bahkan akses masuk untuk menuju ke ibukota kabupaten hanya 2 menggunakan satu-satunya jalan provinsi yang di kiri kanannya terdapat jurang-jurang yang dalam. Saat ini ada sebagian masyarakat Lampung menyebut Gamolan dengan Gamolan *Pekhing*. Kata *pekhing* sama dengan pering dalam bahasa Jawa yang berarti . Dalam istilah Lampung, *pekhing* menunjukkan seluruh jenis baik yang ukurannya besar seperti besar (*pekhing balak*), maupun yang ukurannya kecil disebut *pekhing* juga. Tapi ada juga yang menyebut (*pekhing*) dengan sebutan buluh.⁴³

Hanya saja sebutan terhadap instrumen musik ini bagi setiap daerah berbeda-beda, seperti: Gamolan *Balak* di daerah Liwa, Belalau, Batu Brak, Kembahang dan Kota Agung. Kakhumung di daerah Lampung Selatan, Kulintang di daerah 3 Lampung Tengah, Way Kanan, dan Lampung Utara bagian

⁴²Sari Dewi, Ratna. "Proses Pembuatan dan Teknik Permainan Gamolan Pada Komunitas Gamolan Institut". Jurnal Pendidikan Seni Musik Volume 6, Nomor 2. (Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017). h. 128

⁴³Hasyimkan. *Op.Cit.* h.110-113.

timur. (Sukadana, Gunung Sugih, Labuan Meringgai, Kotabumi dan Menggala). Oleh karena instrumen ini terbuat dari , bukan dari perunggu, juga instrumen ini berasal dari Belalau, Batu Brak dan Kembahang, Lampung Barat maka instrumen ini lebih tepat dinamai gamolan dari pada *kulintang*.⁴⁴

Selain di daerah Lampung Barat dengan nama Gamolan, ternyata alat musik ini juga dikembangkan di Bandar Lampung pada tahun 1991 dengan nama Cetik. Nama cetik muncul pada tahun 1991 lewat buku *kulintang pekhing/cetik* tapi isinya Gamolan, oleh Dinas Pendidikan Propinsi Lampung. Cetik lebih populer daripada Gamolan dengan alasan lebih mudah menyebutnya. *Cetik* adalah sebuah tarian muda-mudi yang ketika menari muda-mudi di pisahkan oleh sebatang , kemudian jika sang pemuda melewati tersebut maka akan dipukul oleh seorang pemudi dengan menggunakan pemukul dari sebuah rotan. Tarian cetik ini berasal dari masyarakat Melinting Lampung Timur dan berkembang juga pada masyarakat Lampung Pubian.⁴⁵

Saat ini alat telah mengalami penyebaran sehingga saat ini banyak dan tersebar di seluruh Propinsi Lampung, tidak terkecuali Kota Bandar Lampung. Kota ini salah satu tempat yang paling banyak berkembangnya Gamolan, yang proses pewarisannya melalui jalur pendidikan formal maupun non formal. Selain itu gamolan juga telah mengalami inovasi dengan adanya penciptaan alat musik gamolan sebagai aplikasi android. Gamolan virtual berbasis Android diciptakan oleh Fatkur pada tahun 2012, seorang mahasiswa Program Studi Teknik

⁴⁴ *Ibid.* h.100.

⁴⁵ *Ibid.* h.33.

Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Teknokrat Bandar Lampung. Keistimewaan dari Gamolan Android dikembangkan dengan menggunakan teknologi informasi modern sehingga bisa digunakan dengan menggunakan perangkat ponsel Android.⁴⁶

3. Tinjauan Alat Musik Gamolan

Alat musik *gamolan* terdiri dari beberapa bagian, yaitu *bilah* dan bagian *baluk*, tali nilon, ganjal, juga ada alat untuk memukul yang terbuat dari bahan . Berikut bagian-bagian pada alat musik gamolan :



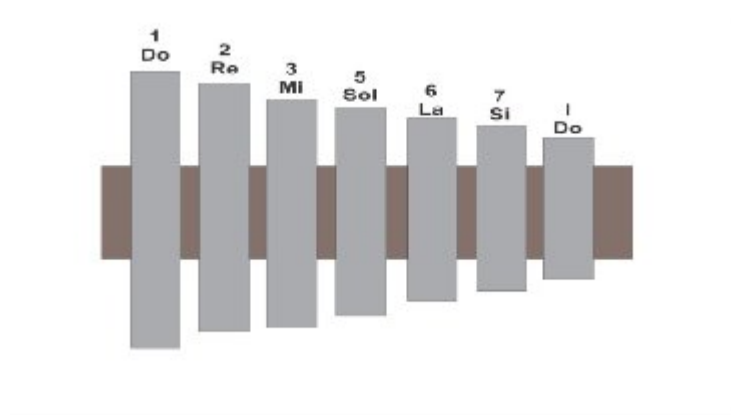
Gambar 3 : sketsa bagian-bagian alat musik gamolan
(Dokumentasi Hasyimkan, 2011)

a) *Bilah*

Bilah adalah bagian dari alat musik yang dapat mengeluarkan bunyi nada yang berbeda-beda ketika dipukul.

Bilah gamolan terdiri dari 7 *bilah* yaitu nada *do, re, mi, sol, la, si* dan *do* (1 2 3 5 6 7 i). Ada juga yang berjumlah 8 *bilah* yaitu nada (1 2 3 5 6 7 i 2), Namun yang banyak digunakan saat ini hanya 7 *bilah* saja yaitu nada (1 2 3 5 6 7 i). Jenis panjang dan pendek pada bilah ada dua macam.

⁴⁶Trihasnanto, Anton. *Eksistensi Gamolan di Masyarakat Kota Bandar Lampung Melalui Internalisasi dan Sosialisasi*. (Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol.3 Nomor.2 Desember. 2016). h.359



Gambar 4: Sketsa Bilah Gamolan bilah 7
(Dokumentasi penulis)

Bilah yang terdapat pada melodi *gamolan* ini terbuat terbuat dari *pekking balak*, sementara *baluk* pada *gamolan* terbuat dari *petung*.⁴⁷

b) *Ganjal*

Ganjal digunakan untuk menahan senar pada *baluk*. *Ganjal* yang dimaksudkan terbuat dari yang ukuran besarnya sama dengan alat pemukul *gamolan*, hanya saja panjang ukurannya disesuaikan dengan panjang *bilah*. *Bilah* bagian sebelah kiri yang bernada rendah lebih panjang dari *bilah* yang sebelah kanan yang bernada lebih tinggi, yang tentunya *ganjal* sebelah kiri juga lebih panjang dari yang sebelah kanan. Fungsi *ganjal* ini untuk menahan tali nilon yang dipasang di *baluk* atau dudukan *gamolan*.

c) *Baluk*

Baluk adalah tempat dudukan *bilah*.⁴⁸ Untuk *baluk* atau dudukan *bilah* dipilih *betung* yang utuh berdiameter kurang lebih 12 cm, kemudian diberi lubang antara 7-10 cm dan panjangnya 45 cm. pada awalnya *baluk*

⁴⁷ Hasyimkan. *Op.Cit.* h. 62-63

⁴⁸ *Ibid.* h. 64.

yang bagian bawah diratakan agar *gamolan* ini jika diletakkan tidak miring, lalu perkembangan kemudian diberi alas yang terbuat dari juga yang dipaku secara melintang di bagian bawah *baluk* di sisi kanan dan kiri. *baluk* juga dilubangi di bagian kiri dan kanan, lubang disesuaikan dengan ukuran besar tali nilon untuk pancing no 300, tapi pada zaman dulu tali tersebut terbuat dari rotan. Tali nilon pancing tersebut untuk mengikatkan *bilah-bilah* yang diganjal juga dengan yang dibuat sebesar-besar lidi yang ukuran panjangnya kira-kira 2 cm, kemudian tali nilon tersebut terhubungkan ke *baluk*.⁴⁹

d) *Pemukul*.

Pemukul (stick) adalah sepasang alat *pemukul* yang terbuat dari bahan baku yang berfungsi untuk memukul *bilah-bilah*. Panjang ukuran dari *pemukul* kurang lebih 20 cm, dan berdiameter 2 cm.



Gambar 5:

Gambar 1 Model pemukul menggunakan buah pinang pada ujungnya.

Gambar 2 model pemukul yang baru hanya menggunakan
(Dokumentasi Hasyimkan, 2011)

⁴⁹*Ibid.* h. 65.

Pada awalnya digunakan pemukul pada gambar 1 yang terbuat dari buah pinang pada salah satu ujungnya, namun saat ini digunakan pemukul pada gambar 2, yang seluruhnya terbuat dari bahan baku .



Gambar 6: Pemukul gamolan menggunakan buah pinang pada ujungnya.
(Dokumentasi: Hasyimkan, 2012)

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Gamolan

Menurut wawancara narasumber penelitian ini, yaitu: Hasyimkan, gamolan belum lama masuk dalam kegiatan pembelajaran di sekolah—sekolah di provinsi Lampung. Ia sendiri telah 8 tahun aktif mempromosikan gamolan sebagai media pembelajaran musik yang berbasis kearifan lokal di sekolah-sekolah di Lampung. Hingga saat ini sudah mulai banyak sekolah-sekolah yang menggunakan gamolan sebagai pembelajaran musik di samping penggunaan pianika, drumband ataupun gitar.⁵⁰

⁵⁰ Wawancara dengan Hasyimkan selaku Dosen Prodi Sendratasik, Jurusan Bahasa dan Seni, FKIP Univesitas Lampung/ Pelatih Gamolan dan peneliti anggota di Dewan Riset Daerah (DRD) Bidang Kebudayaan Provinsi Lampung. 12 Maret 2018. Pukul.15.00. Di Ratulangi. Bandar Lampung.

Namun menurut Hasyimkan, belum ada kesepakatan dari para pemusik tradisi maupun lembaga-lembaga yang bergerak di bidang musik tradisi seperti Taman Budaya ataupun dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi maupun Kabutpaten/ Kota untuk menentukan standar pembelajaran musik gamolan Lampung. Hal ini menurutnya karena masing-masing seniman memiliki cara dan materi pembelajaran masing-masing. Meskipun ada kesamaan satu sama lain. Hasyimkan sendiri, membuat standar dan capaian pembelajaran yang ia susun menurut pengalamannya melatih gamolan di Universitas, SMA, SD dan TK/RA.

1. Pembelajaran Gamolan Untuk Remaja

Untuk kalangan mahasiswa di Prodi Seni Drama Tari dan Musik (Sendratasik) di Universitas Lampung Hasyimkan telah menyusun buku ajar gamolan. Yang mana di dalamnya langkah- langkah dan materi pembelajaran gamolan. Untuk mahasiswa Prodi Sendratasik hasil dari pembelajaran gamolan itu adalah, 1) terampil memainkan Gamolan dengan dua tangan dengan pola ritme yang bervariasi, 2) memainkan tabuhan-tabuhan gamolan.⁵¹

Untuk Mahasiswa digolongkan sebagai kategori pembelajaran gamolan untuk remaja. Digunakan beberapa langkah dalam pembelajaran gamolan untuk umum, yakni sebagai berikut :

a. Teori

Tahapan ini berisikan materi awal yang berupa informasi tentang gamolan. Informasi ini antara lain adalah 1) Penjelasan sejarah dan

⁵¹ Wawancara dengan Hasyimkan, 12 Maret 2018. Pukul.15.00. Di Ratulangi. Bandar Lampung.

pengetahuan tentang gamolan. 2) Penjelasan bahan baku dan proses pembuatan alat musik gamolan, dan 3) teori membaca notasi.⁵²

TABUH LAYANG KASIWAN

Simpulan:
Tabuhan pengiring tari pada saat akhir gerakan tarian
Tempo : Cepat
Ketukan: 1/8

K							
2	1	2	3	3	6	6	6
ki			1		1		1
ka	6	6	6	5	5	3	(5) → Gendang belia
ki	1		1		1		1
ka	3	3	3	1	1	2	2
ki	1		1		1		1
ka	2	2	3	1	1	1	(1)
ki	1		1	ka	ki	ka	Ki

Gelitik : i || i7 i7 i7 i || atau || i7 i i7 i ||
 Rebana : D || TT - D - i - D || T = Tab, D = Dug

Gambar 7 : Contoh Notasi *Tabuh Layang Kasiwan*⁵³

b. Melatih Koordinasi Tangan

Setelah memberikan materi dengan ceramah kemudian didemonstrasikan materi yang akan di latih. Pada tahap ini didemonstrasikan cara memegang pemukul dengan dua tangan Semua pemain memperhatikan pembelajaran yang disampaikan untuk kemudian masing-masing

⁵² Hasyimkan. "Modul Pembelajaran Musik Tradisional Lampung : Gamolan, Rebana, Hadrah." (Program Studi Sendoratik Jurusan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung. 2013), h.3-4.

⁵³ Ibid. h.8

melanjutkan latihan secara mandiri. Latihan ini untuk meningkatkan kordinasi tangan kanan dan kiri.

Selanjutnya untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap kordinasi tangan kanan dan kiri. Untuk meningkatkan tahap ini menggunakan cara materi latihan yang digunakan yang terdiri dari materi sebagai berikut :

Tabel 6 :
Latihan Kordinasi Tangan Kanan dan Kiri

TANGAN		KETERANGAN
KIRI	KANAN	
❖	❖	Dipukul bersama (Kiri-Kanan)
	❖	(kanan)
❖	❖	Dipukul bersama (Kiri-Kanan)
	❖	(kanan)

Sumber : Hasyimkan. *“Modul Pembelajaran Musik Tradisional Lampung : Gamolan, Rebana, Hadrah.”*

TABEL 7 :
Latihan Kordinasi Tangan Kanan dan Kiri

TANGAN		KETERANGAN
KIRI	KANAN	
❖	❖	Dipukul bersama (Kiri-Kanan)
	❖	(kanan)
	❖	(kanan)
❖	❖	Dipukul bersama (Kiri-Kanan)
	❖	(kanan)
	❖	(kanan)

Sumber : Hasyimkan. *“Modul Pembelajaran Musik Tradisional Lampung : Gamolan, Rebana, Hadrah.”*⁵⁴

⁵⁴ Ibid. h.5

TABEL 8 :
Latihan Kordinasi Tangan Kanan dan Kiri

TANGAN		KETERANGAN
KIRI	KANAN	
❖	❖	Dipukul bersama (Kiri-Kanan)
	❖	(kanan)
	❖	(kanan)
	❖	(kanan)
❖	❖	Dipukul bersama (Kiri-Kanan)
	❖	(kanan)
	❖	(kanan)
	❖	(kanan)

Sumber : Hasyimkan. “*Modul Pembelajaran Musik Tradisional Lampung : Gamolan, Rebana, Hadrah.*”

Latihan kordinasi tangan tersebut digunakan sebagai latihan rutin dan digunakan sebagai sarana pemanasan sebelum memulai latihan *tabuhan*. Latihan ini dipraktekan secara berurutan.

c. Melatih Tabuhan.

Selanjutnya latihan dilanjutkan dengan menggunakan materi *tabuhan gamolan*. *Tabuhan* ini yang memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi. Suatu *tabuhan* biasanya memerlukan waktu latihan dua sampai tiga kali seminggu. Untuk itu siswa diharapkan memiliki gamolan sendiri untuk dapat berlatih secara mandiri. Dengan makin seringnya latihan maka diharapkan mampu membiasakan siswa memainkan gamolan.⁵⁵ yang terdiri dari: *tabuh Layang Kasiwan, Tabuh Khapot, Tabuh Jakhang, Alau-alau, Sanak Mewang di Ejan, Sermendung Serlia* dan *tabuh Nyambai Agung*.⁵⁶

⁵⁵ Wawancara dengan Hasyimkan. 2 Maret 2018. Pukul.15.00. Di Ratulangi. Bandar Lampung.

⁵⁶ Hasyimkan. *Op.Cit*, h.8

Berlatih pada tahap ini membuat siswa lebih hafal dengan materi *tabuhan* yang dimainkan karena seringnya latihan dan durasi latihan yang ditambah untuk mengulang materi yang akan dimainkan. Namun kekurangan dari metode ini adalah pemain akan cenderung merasa bosan dengan materi. Untuk itu materi harus bervariasi. Berikut salah satu contoh materi *tabuhan* tahap awal yang gunakan.

2. Pembelajaran Gamolan Anak Usia Dini

Menurut Hasyimkan gamolan dapat menjadi media yang baik untuk pencapaian indikator aspek perkembangan anak usia dini. Baik aspek seni maupun aspek lain seperti fisik motorik. Hal ini dikarenakan, gamolan relatif mudah dimainkan oleh anak usia dini. Selain itu alat musik ini mudah didapat di Lampung. Hal lain yang penting karena alat musik ini adalah alat musik asli masyarakat Lampung. Oleh sebab itu masyarakat Lampung, khusus berkewajiban melestarikan dan mengembangkannya. Untuk itu jalur pendidikan adalah jalur yang tepat untuk melestarikan gamolan dengan harapan siswa dapat mengenal dan mempraktekan musik yang berasal dari daerahnya.⁵⁷

Hasyimkan menjelaskan juga untuk menyebar luaskan gamolan sedini mungkin pada TK/ RA, ia telah menyelenggarakan beberapa pelatihan untuk guru-guru TK/ RA meskipun tahap awal ini hanya untuk guru-guru di Bandar Lampung. Kegiatan pelatihan gamolan untuk guru-guru TK/ RA ini dimulai pada tahun 2017 sebagai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang didanai oleh

⁵⁷Wawancara dengan Hasyimkan. 2 Maret 2018. Pukul.15.00. Di Ratulangi. Bandar Lampung.

Universitas Lampung. Namun karena minta guru-guru TK/ RA yang besar, pelatihan tersebut terus berlanjut sampai hari ini. Pelatihan ini diadakan setiap hari Rabu Jam 3 Sore di Prodi Sendratasik Unila Jalan Panglima Polim, Ratulangi, Bandar Lampung.

Ada perbedaan antara metode pembelajaran gamolan untuk umum dengan anak usia dini. Menurut Hasyimkan perbedaan ini ada pada teknik permainan, materi pembelajaran dan capaian pembelajaran. Menurutnya, pembelajaran anak usia dini lebih diarahkan pada memperkenalkan gamolan sejak dini serta pembiasaan membunyikan alat musik secara sederhana.⁵⁸

Penggunaan gamolan bagi anak usia dini terdiri dari beberapa langkah. Langkah-langkah pembelajaran media gamolan terdiri dari 3 tahap yang yaitu: 1) Latihan mukul bilah. 2) Menghafal nyanyian *tabuhan Layang Kasiwan*. 3) Menyelaraskan pukulan dengan hafalan nyanyian.

a. Latihan Mukul Bilah

Latihan memukul bilah di dahului dengan menunjukan cara memegang pemukul dengan tangan kanan dan kiri. Pada tahapan ini, siswa dibiasakan memegang pemukul dengan dua tangan. Meskipun pada prakteknya hanya tangan kanan yang akan dilatih.⁵⁹

Terapat 2 cara untuk membiasakan siswa terbiasa memukul bilah dengan benar, yaitu: *Pertama*, membiasakan memukul 1 bilah dengan tepat.

⁵⁸Hasyimkan. "Gamolan Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru PAUD/ TK/ RA se-kota Bandar Lampung" (Makalah Pelatihan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat didanai oleh Univeristas Lampung. 2017), h.7.

⁵⁹*Ibid.* h. 8

Misalnya peserta didik memukul bilah 1 atau *do*. Maka peserta didik diminta memukul bilah itu tanpa memukul bilah-bilah lain. Latihan ini dilakukan berulang-ulang hingga peserta didik dapat memukul dengan tepat.

Kedua, membiasakan memukul tiga bilah berurutan dengan benar. Pada tahapan ini yang hendak dicapai adalah siswa dapat memukul 3 bilah secara berurutan dengan tepat sesuai instruksi yang diminta oleh guru. Misalnya sebagai berikut :



Gambar 8:

Latihan Pembiasaan Memukul Bilah Gamolan

Sumber : Hasyimkan. "*Gamolan Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru PAUD/ TK/ RA se-kota Bandar Lampung*" 2017.⁶⁰

b. Menghafal Nyanyian *Tabuhan Layang Kasiwan*

Tabuh Layang Kasiwa adalah *tabuhan* gamolan yang tepat untuk pemula. *Tabuhan* yang digunakan sebagai sarana pembelajaran gamolan ini tidak persis *tabuhan* asli yang digunakan dalam acara adat Lampung, melainkan disederhanakan agar anak usi adini mudah mengikutinya.⁶¹

⁶⁰ *Ibid.* h.9

⁶¹ *Ibid.* h. 10

Ada 4 alasan mengapa *tabuhan* ini digunakan sebagai saran pembelajaran gamolan bagi anak usia dini, yakni :

1. Pukulan bilah *tabuhan* ini bersifat melangkah, bukan melompat. Sehingga, praktik pada tahap pertama sebagaimana dijelaskan sebelumnya dapat diterapkan secara mudah.
2. Nada akhir dalam *tabuhan* ini selalu digunakan sebagai nada baru pada baris berikutnya.
3. Terdapat banyak pengulangan-pengulangan nada setiap barisnya.
4. Nyanyian *tabuhan* ini relatif mudah dihafal karena mudah dinyanyikan.

TABUH LAYANG KASIWAN

Sinopsis:

Tabuhan pengiring tari pada saat akan panen tiba

Tempo : Cepat

Ketukan: 1/8

do re mi sol la la la |

la la la sol sol mi mi |

mi mi sol mi mi re re |

re re mi do do do do |

Gambar 9:

Notasi *Tabuhan Layang Kasiwan*.

Sumber : Hasyimkan. “*Gamolan Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru PAUD/ TK/ RA se-kota Bandar Lampung*” 2017.

c. Menyelaraskan Pukulan dengan Hafalan Nyanyian

Tahap terakhir adalah menyelaraskan antara nyanyian yang telah dihafal dengan pukulan pada bilah-bilah gamolan. Cara ini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda bergantung pada siswa. Untuk itu cara yang paling mudah adalah dengan cara bernyanyi sambil memukul.

Pada tahap ini juga dilatih agar siswa dapat bermain dengan tempo yang sama satu sama lain. Sehingga *tabuhan* ini dapat dimainkan secara bersama-sama.

Dalam modul Pembelajaran Gamolan untuk TK/ RA yang disusun oleh Hasyimkan, telah diuraikan secara langkah-langkah pembelajaran gamolan untuk Anak Usia Dini. Maka dapat juga disimpulkan bahwa indikator tersebut peserta didik mampu:

1. Memukul bilah-bilah gamolan secara tepat.
2. Menyanyikan lagu tabuhan *Layang Kasiwan*.
3. Memainkan tabuhan *Layang Kasiwan* dengan gamolan .

D. Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

1. Pengertian Motorik Kasar

Masa 5 tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak disebut sebagai masa keemasan (*Golden Age*) sebab pada masa itu kondisi fisik dan spek perkembangan lain anak berkembang dengan cepat. Contohnya, kemampuan dan kecepatan lari anak akan bertambah sejalan dengan pertambahan usianya. Selain itu juga secara fisik, anak juga akan terlihat lebih tinggi atau lebih besar. Pada

anak usia Taman Kanak-kanak (TK) perkembangan kemampuan anak akan sangat terlihat pula. Salah satu kemampuan pada anak TK yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan fisik motoriknya.⁶²

Menurut Samsudin motorik adalah istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Menurut Muhibin (dalam Samsudin) motorik menunjukkan keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot. Secara singkat motor juga diartikan segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi / rangsangan terhadap gerakan organ-organ fisik. Karena motorik menyebabkan terjadinya suatu gerakan, maka penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerakan dan di dalam penggunaan sehari-hari sering tidak dibedakan antara motorik dengan gerakan. Namun yang harus diperhatikan gerakan di sini bukan hanya gerakan yang kita lihat sehari-hari. Tapi melibatkan fungsi motorik seperti otak, syaraf, otot dan rangka.⁶³ Terdapat pembagian dalam motorik yang dibedakan menurut jenis aktifitas dan penggunaan otot serta syaraf yang digunakan, yaitu motorik halus dan motorik kasar.

Menurut Penney Upton, keterampilan motorik kasar adalah melibatkan otot besar tubuh dan mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak. Berjalan menendang dan melempar bola. Keterampilan ini bergantung pada

⁶² Sujiono, Bambang, Sumantri dan Titi Chandrawati. *Op.Cit.* h.1.1

⁶³ Samsudin. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak.* (Jakarta : Litera. 2008), h.10-11

kekerasan dan kekuatan otot. Perkembangan ini berlanjut dari kepala ke bawah, dan dari tengah ke keluar.⁶⁴

Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir, seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Bahkan, ada juga anak yang dapat melakukan hal-hal yang lebih sulit, seperti jungkir balik dan bermain sepatu roda. Oleh sebab itu, biasanya anak belajar gerakan motorik kasar di luar kelas/ruangan.⁶⁵

Untuk merangsang motorik kasar anak menurut Hadis (dalam Bambang Sujiono dkk) dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, berjalan di titian, dan sebagainya. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Misalnya, anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat jika ia sudah

⁶⁴ Upton, Penney (Terjemahan Noermalasari Fajar Widuri). *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta : Penerbit Erlangga.2012), h.61.

⁶⁵ Sujiono, Bambang, Sumantri dan Titi Chandrawati. *Op.Cit.* h.1.13

lebih besar ia akan senang berolahraga. Untuk melatih gerakan motorik kasar anak dapat dilakukan, misalnya dengan melatih anak berdiri di atas satu kaki. Jika anak kurang terampil berdiri di atas satu kakinya berarti penguasaan kemampuan lain, seperti berlari akan terpengaruh karena berarti anak tersebut masih belum dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya. Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih dulu daripada motorik halus. Hal ini dapat terlihat saat anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggunting dan meronce.⁶⁶

Hubungan kegiatan musik dengan motorik kasar anak usia dini juga disebutkan oleh Musfiroh. Musfiroh mengatakan musik bermanfaat untuk kecerdasan kinestetik.⁶⁷ Kecerdasan musik dapat dilihat dari kesenangan dan kemampuan mereka memainkan musik. Permainan musik ini akan membuat anak-anak mengetuk-ngetuk mengetukkan tangan dan kaki atau benda-benda untuk membuat bunyi berirama.⁶⁸

Audrey Wisbey menunjukan permainan musik dengan media alat musik pukul xylophone (sejenis gambang), bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini. Menurutnya kegiatan memukul alat musik

⁶⁶ *Ibid.* h. 1.13

⁶⁷ Musfiroh. *Op.Cit.* h.37-38.

⁶⁸ *Ibid.* h. 15- 16.

xylophone dapat mengembangkan motorik kasar anak dalam hal kerjasama (kordinasi) antara tangan dan mata.⁶⁹

Ismihan Artan & Gulden Uyanik Balat berpendapat bahwa bermain musik dengan media alat musik seperti xylophone tidak hanya mengembangkan kemampuan musik anak saja. Tapi juga sangat berguna untuk mengembangkan kemampuan motorik anak usia dini. Kemampuan motorik itu adalah kemampuan dalam kerjasama dua tangan (kanan dan kiri) serta kerjasama tangan dan mata ketika anak-anak memainkan alat musik.⁷⁰

Selain itu juga, Wiggins (dalam Harrison Grant Poole) mengatakan memberikan kegiatan bermain musik dengan media seperti xylophone membantu anak usia dini untuk mengembangkan memori visual serta mengembangkan kerjasama antara mata dan tangan ketika mereka memukul bilah-bilah xylophone.⁷¹

⁶⁹ Wisbey, Audrey. *Music as the Source of Learning* (MTP Press Limited· International Medical Publishers Lancasfer· England. 1980). h. 37.

⁷⁰ Artan, Ismihan & Gulden Uyanik Balat. Recognition of Musical Instruments by Children between 4 and 6 Years of Age and Research Concerning the Natural Sounds They Associate with Those Instruments. (*Contemporary Issues in Early Childhood, Volume 4, Number 3, 2003*). h. 358

⁷¹ Harrison Grant Poole. *Rainstorm Activities for Early Childhood Music Lessons Inspired by Teachable Moments*. (National Association for Music Education. Vol. 30 (1) 11– 15. 2016). h. 1



Gambar 9 :

Anak usia dini bermain alat musik xylophone (sejenis gambang)

Sumber : <http://www.firstdiscoverers.co.uk/music-in-early-years-holistic-child-development/>

2. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Kasar

Selain itu, meningkatnya keterampilan gerak dan fisik anak akan berperan penting dalam masa tumbuh kembang anak. May Lwin, Adam Khoo, Kenneth Lyen dan Carolin Sim berpendapat kegiatan fisik motorik dapat menunjang peningkatan keterampilan sosial, membangun kepercayaan diri, dan meletakkan dasar hidup sehat bagi masa-masa selanjutnya dalam kehidupan anak.⁷² Seperti pula yang dijelaskan oleh Penney Upton, keterampilan motorik memungkinkan anak untuk menjelajahi dunianya. Dapat diartikan bahwa perkembangan fisik motorik merupakan dasar bagi anak untuk masuk dalam dunia kesehariannya,

⁷² Lwin, May, Adam Khoo, Kenneth Lyen dan Carolin Sim. *Op Cit.* h. 169-173.

yaitu: bermain. Tanpa keterampilan fisik. Mustahil bagi anak dapat bermain bebas dan bergembira dengan anak-anak sebayanya.⁷³

Proses perkembangan motorik anak sangat berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak dapat dilihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang mereka lakukan. Maka, peningkatan keterampilan fisik anak juga sangat berhubungan dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas yang sangat penting bagi anak usia Taman Kanak-kanak. Semakin baik dan terampilnya gerak seorang anak, membuat mereka senang bermain dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain. Pergerakan anggota tubuh anak saat bermain mempunyai banyak manfaat untuk pertumbuhan aspek-aspek kemampuan anak lainnya seperti aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional anak.⁷⁴

Menurut Hurlock, kemampuan motorik anak sangat berkaitan dengan kemandirian anak. Sebab dengan kematangan kemampuan motorik anak dapat terbiasa melakukan aktifitasnya sendiri. Apabila anak merasa ingin mandiri mereka anak berupaya untuk menguasai kemampuan yang membuat mereka dapat mandiri. Sebaliknya apa bila anak ingin mendapatkan penerimaan teman sebaya, mereka akan memusatkan perhatian untuk mempelajari keterampilan yang diperlukan oleh kelompoknya.⁷⁵

⁷³ Upton, Penney (Terjemahaman Noermalasari Fajar Widuri). *Op.Cit.* h.59

⁷⁴ Sujiono, Bambang, Sumantri dan Titi Chandrawati. *Op.Cit.* 1.1 – 1.2

⁷⁵ Hurlock, Elizabeth B (Terjemahan Meitasari Tjandrasa). *Perkembangan Anak. Jilid 1.* (Jakarta : Penerbit Erlangga.1978), h. 162.

3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Desmita membagi perkembangan anak berdasarkan pengelompokan yaitu: 1) masa kelahiran, 2) masa bayi, 3) masa anak-anak awal, masa anak-anak pertengahan akhir, 4) masa remaja, dan 5) masa dewasa/ tua.

Usia 5-6 tahun sendiri masuk dalam kelompok antara masa anak-anak awal dan anak-anak pertengahan akhir. Pada awal masa ini perkembangan motorik kasar anak ditandai dengan kemampuan berjalan, melompat, berjingkrak, berlari dan memanjat. Bertambahnya berat dan kekuatan badan anak usia 5-6 tahun beriringan dengan meningkatnya kemampuan motorik mereka dibandingkan usia-usia sebelumnya. Pada masa ini perkembangan motorik menjadi lebih halus dan lebih terkordinasi. Anak-anak terlihat lebih cepat berlari dan semakin pandai melompat, membungkuk dan melakukan aktifitas-aktifitas olahraga lainnya.⁷⁶

Menurut Desmita, diusia 6 tahun kemampuan anak yang berkembang adalah koordinasi mata dan tangan (visio-motorik) Ini adalah awal masa dimana tangan anak semakin kuat. Mereka menunjukkan sudah mulai dapat menulis dengan baik. Dimasa ini juga mereka mulai menunjukan gerakan-gerakan kompleks, rumit dan cepat yang dibutuhkan dalam membuat suatu karya kerajinan dan memainkan alat musik tertentu.⁷⁷

Santrock membagi tahapan perkembangan motorik anak dalam rentang usia. Pada masa 1 tahun pertama kelahiran perkembangan itu ditandai dengan

⁷⁶ Desmita. *Psikologi Perkembangan*. (Bandung : Penerbit Remaja Rosdakarya. 2008), h.129.

⁷⁷ *Ibid.* h. 154- 155.

kemampuan yang meningkat setiap bulannya. Seperti tengkurap dan berguling di usia 2-5 bulan, duduk tanpa berpegangan di usia 5-8 bulan, serta berdiri antara usia 10-13 bulan.⁷⁸ Sementara itu di usia 5 tahun ke atas, anak-anak akan menyukai aktifitas bertualang dan melakukan gerakan-gerakan seperti memanjat suatu objek. Mereka berlari cepat dan gerakan mereka lebih terkoordinasi dari usia-usia sebelumnya.⁷⁹

Menurut Santrock, usia 5 tahun koordinasi motorik anak semakin meningkat. Tangan, lengan dan jari semua dapat bergerak di bawah perintah mata. Pada masa ini anak mulai terampil menggunakan tangan mereka dengan melakukan aktifitas seperti memalu, mengelem, mengikat tali sepatu dan merapihkan baju.⁸⁰

Untuk mengukur perkembangan motorik kasar anak usia dini terdapat banyak indikator dan sub-indikator yang digunakan. Indikator ini dapat berbeda-beda. Namun prinsipnya tetaplah sama, sebab penggunaan motorik kasar melibatkan aktifitas otot, syaraf yang sama.

Terdapat banyak indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat perkembangan motorik kasar anak usai dini. Menurut Samsudin, perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun dapat dilihat dari kemampuan anak melakukan aktifitas seperti berjalan, mendaki, meloncat dan berjingkat, menyongklang dan

⁷⁸ Santrock, John.W (Terjemahan: Mila Rachmawati). *Perkembangan Anak*. (Jakarta : Penerbit Erlangga.2007), h.212.

⁷⁹ *Ibid.* h. 214.

⁸⁰ *Ibid.* h. 218.

melompati tali, menyepak, melempar, menangkap, memantulkan bola, memukul dan berenang.⁸¹

Berbeda pula dengan indikator yang dikembangkan oleh Sujiono, Bambang, Sumantri dan Titi Chandrawati dalam mengukur perkembangan motorik kasar anak usia dini. Mereka berpendapat bahwa capaian perkembangan motorik kasar dapat dilihat dari kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam melakukan aktifitas-aktifitas fisik sebagai berikut; berlari dan langsung menendang, melompat – lompat dengan kaki bergantian, melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan, berjalan pada garis yang sudah ditentukan, berjinjit dengan tangan dipinggul, menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut, dan mengayuhkan satu kaki kedepan atau kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan.⁸²

May Lwin, Adam Khoo, Kenneth Lyen dan Carolin Sim juga menghubungkan motorik kasar dengan aktifitas olahraga yang menggunakan fisik.⁸³ Beberapa indikator yang dibuat oleh May Lwin dkk antara lain sebagai berikut; 1) mengayuh sepeda 2) berdiri pada salah satu kaki selama beberapa detik 3) melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan 4) melompat 5) meloncat 6) menangkap bola atau benda serupa 7) bergerak memutar di dalam air paling tidak setinggi pinggang.

⁸¹ Samsudin, *Op.Cit.* h.10-11

⁸² Sujiono, Bambang, Titi Chandrawati. *Op.Cit.* h.6

⁸³ Lwin, May, Adam Khoo, Kenneth Lyen dan Carolin Sim. *Op. Cit* h.178

Salah satu indikator yang menjadi acuan terhadap tumbuh kembang motorik kasar anak usia Taman Kanak-kanak yang digunakan di seluruh Indonesia adalah Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang tertulis dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014. Permen 137 menjadi capaian minimal yang harus dikembangkan anak melalui proses belajar mengajar. Berikut indikator motorik kasar yang terdapat dalam permendikbud nomor 137 Tahun 2014:

Tabel 9
Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5 – 6 tahun

LINGKUP PERKEMBANGAN	TINGKAT CAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK
	Usia 5-6 Tahun
Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri

Sumber : Permen Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014

Penelitian ini akan memfokuskan pada dua poin indikator perkembangan motorik kasar yang diambil dari Permendikbud nomor 137 Tahun 2014. Sebagai berikut : 1) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam. 2) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. Berikut penjelasan dua poin tersebut.

Koordinasi antara mata dan tangan merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan otot-otot besar dengan menggunakan seluruh tubuh atau

sebagian tubuh mereka dengan benar, dengan memperhatikan tahapan belajar motorik, sehingga seseorang dapat melakukan gerakan yang diinginkannya, seperti gerakan koordinasi mata dan kaki serta gerakan kordinasi mata dan tangan.⁸⁴

Menurut Arun Kumay Nayak, koordinasi mata-tangan didefinisikan sebagai keterampilan motorik perseptual yang melibatkan integrasi dan pemrosesan dalam sistem saraf pusat pada input visual dan sentuhan sehingga gerakan motor yang terarah dapat dilakukan. Koordinasi mata-tangan dibagi menjadi 2 komponen. Koordinasi tangan-mata adalah kemampuan sistem penglihatan untuk mengoordinasikan informasi yang diterima melalui mata untuk mengendalikan, membimbing, dan mengarahkan pikiran tangan dalam pencapaian tugas yang diberikan, seperti tulisan tangan atau menangkap bola.⁸⁵

Menurut Mojgan Farahbod Asghar Dadkhah, koordinasi dan kegiatan mata-tangan serta tangan kanan dan kiri efektif melibatkan hubungan persepsi-motor. Pengembangan koordinasi mata-tangan dapat memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar. Koordinasi mata-kaki dan tangan-tangan diperlukan untuk pengembangan kasar dan halus keterampilan motorik seperti mobilitas, pola gerakan, gerakan ritmik dan gerakan manipulatif.⁸⁶

⁸⁴ Alawiyah, Ratu Tuti. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalu Permainan Tradisional Banten. (*Jurnal Pendidikan Usia Dini. Universitas Negeri Jakarta*. Volume 8 Edisi 1, April 2014), h.177.

⁸⁵ Nayak, Arun Kumay. Effect of hand-eye coordination on motor coordinative ability of tribal adolescents (*International Journal of Physical Education, Sports and Health*. Vol. 2 No.2. 2015), h.328.

⁸⁶ Mojgan Farahbod Asghar Dadkhah. The Impact of Educational Playo Fine Motor Skills of Children (*Middle East Journal of Family Medicine*. Vol. 6, 2004), h. 8

E. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang relevan itu terdiri dari beberapa judul yaitu :

1. Tiya Setyawati, Alis Triena Permanasari dan Tri Cahyani Endah Yuniarti yang berjudul (2017) “ Meningkatkan Kecerdasan Musikal Melalui Bermain Alat Musik Angklung (Penelitian Tindakan pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Serang – Banten)”. Dalam penelitian Tiya Setyawati, Alis Triena Permanasari dan Tri Cahyani Endah Yuniarti membuktikan angklung dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini untuk mengasah kecerdasan musikal anak dengan baik. Penggunaan angklung sebagai media pembelajaran ini dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Disini yang membedakan dengan yang peneliti lakukan adalah kemampuan yang akan dikembangkan. Dalam penelitian Tiya Setyawati, Alis Triena Permanasari dan Tri Cahyani Endah Yuniarti dijelaskan dalam penelitiannya untuk meningkatkan kemampuan musikal anak, sedangkan peneliti mengembangkan motorik kasar anak. Penelitian ini sama-sama menggunakan media alat musik.⁸⁷
2. Marlina yang berjudul “ Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Alat Musik Angklung Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Penggunaan alat musik untuk pengembangan motorik kasar ditemukan dalam penelitian Marlina. Penelitian Marlina dengan peneliti sama-sama mengembangkan motorik kasar

⁸⁷ Tiya Setyawati , Alis Triena Permanasari & Tri Cahyani Endah Yuniarti. *Op.Cit.* h.73.

anak usia dini, akan tetapi yang menjadi pembeda disini yaitu media pembelajarannya, marlina menggunakan alat musik angklung sedangkan peneliti menggunakan alat musik gamolan. Penggunaan kegiatan bermain musik dengan media angklung ini menunjukkan hasil yang positif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 di TK Al-Azhar Pontianak.⁸⁸



⁸⁸ Marlina, Muhammad Ali dan Halida. *Op.Cit.* h.13

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan memaparkan bagaimana penggunaan media gamolan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini di RA At-Tamam Sukarama Bandar Lampung, sehingga metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam tentang realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi.⁸⁹

Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif sering juga disebut metode penelitian naturalistik karena penelitian nya dilakukan pada kondisi yang alamiah. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data nya bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi.⁹⁰

Menurut Basrowi dan Suwandi, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan berdasarkan paradigma, strategi, dan implementasi model secara kualitatif.⁹¹ Metode kualitatif dapat digunakan untuk mengungkap dan memahami

⁸⁹ Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2013). h. 47

⁹⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*. (Bandung. Alfabeta. 2016). h. 14

⁹¹ Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008). h.20

sesuatu dibalik fenomena yang sama sekali belum diketahui. Metode ini dapat juga digunakan untuk mendapatkan wawasan tentang sesuatu hal yang baru.

Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh V. Wiratna Sujarweni, menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang – orang yang diamati.⁹² Penelitian ini dilakukan dalam konteks alami, bertujuan memahami subjek penelitian nya secara mendalam dan bersifat interpretatif, artinya mencari temuan makna.⁹³

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA At-Tamam Bandar Lampung, merupakan salah satu RA/TK yang sudah aktif dalam kegiatan pembelajaran musik gamolan bambu, dan penelitian ini rencananya akan dilaksanakan pada bulan April 2018 sampai bulan Mei 2018.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah guru RA At-Tamam Bandar Lampung yang berjumlah 2 orang. Guru menjadi subyek penelitian ini untuk mendapatkan data-data yang berkaitan tentang penggunaan media gamolan bambu untuk meningkatkan motorik kasar peserta didik di RA At-Tamam. Data-data ini terdiri dari : perencanaan, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi yang dibuat guru. Sementara objek penelitian ini adalah peserta didik di RA At-Tamam yang ikut dalam

⁹² Sujarweni, Wiratna. *Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014). h. 19

⁹³ Putra, Nusa. *Penelitian Kualitatif Paud*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 67

kegiatan pembelajaran gamolan. Peserta didik ini berjumlah 15 orang anak. Dari peserta didik akan dilihat dan ditemukan apakah penggunaan media gamolan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru. Melalui pengamatan terhadap objek penelitian akan dilihat keberhasilan penggunaan gamolan sebagai media untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini di RA At-Tamam Bandar Lampung.

D. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana asal data penelitian itu diperoleh. Penelitian ini menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan data, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab baik tertulis maupun lisan.⁹⁴ Berdasarkan sumbernya, data dibagi menjadi :

1. Data Primer

Data primer adalah data empirik yang diperoleh secara langsung dari responden atau kunci dengan menggunakan wawancara langsung untuk mendapatkan data tentang metode pembelajaran musik gamolan bambu untuk anak usia dini di RA At-Tamam Bandar Lampung. Peneliti akan terjun langsung melakukan observasi dan wawancara kepada guru, kepala sekolah, dan anak-anak.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui penelusuran dan penelaahan studi-studi dokumen yang terdapat di tempat penelitian dan yang ada

⁹⁴ Sujarweni, Wiratna. *Op.Cit.* h. 73

hubungannya dengan masalah-masalah yang diteliti. Informan yang menjadi target pengambilan data lain yaitu kepala sekolah. Data sekunder lainnya yang dikumpulkan antara lain meliputi. Gambaran umum profil sekolah seperti sejarah berdirinya sekolah; riwayat kepemimpinan kepala sekolah, pengurus komite sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, dan hal-hal yang menunjang pengumpulan data penelitian.

Untuk mendapatkan sejumlah informasi dan data primer yang berkaitan dengan pokok permasalahan utama penelitian dibutuhkan sejumlah informan sebagai target dalam pencarian data yang terdiri dari informan utama (informan kunci) dan informan penunjang. Informan adalah orang yang dapat memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah penulis itu sendiri.⁹⁵ Penulis berfungsi menetapkan fokus penelitian dan memilih informen sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data serta menilai kualitas data dan menganalisis data, menafsirkan data dan menyimpulkan data.

Kemudian penulis akan terjun langsung kelapangan untuk melakukan pengamatan terhadap situasi dan kondisi taman kanak - kanak dan melakukan wawancara dengan informen, yang ada di RA At-Tamam Bandar Lampung untuk menggali informasi data melalui dokumen dokumen yang ada ditaman kanak - kanak, untuk lebih jelasnya berikut penulis sajikan penjabarannya :

⁹⁵Sugiyono. *Op.Cit.h.* 305

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan salah satu pengumpulan data dimana peneliti melihat mengamati secara visual sehingga validitas data sangat tergantung pada kemampuan observer. Sedangkan menurut Sutrisno Hadi, bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses penguasaan dan ingatan.⁹⁶

Dalam hal ini yang penulis amati adalah bagaimana media gamelan digunakan pada RA At-Tamam dan bagaimana hasil penggunaan media tersebut dalam meningkatkan motorik kasar bagi peserta didik di RA At-Tamam.. Dalam observasi, data yang penulis peroleh adalah data tentang proses pembelajaran gamelan yang dilakukan oleh guru di RA At-Tamam tersebut. Penulis datang langsung ketempat penelitian dan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran musik gamelan bambu pada anak. Observasi merupakan metode yang penulis gunakan untuk memperoleh data tentang penelitian ini.

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Teknik wawancara dalam teknik pengumpulan data dan informasi memudahkan peneliti untuk dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh didalam diri subjek penelitian. Data yang dikumpulkan melalui

⁹⁶ Basrowi dan Suwandi. *Op.Cit.* h. 94

wawancara adalah data verbal yang diperoleh melalui percakapan atau tanya jawab.⁹⁷

Pedoman wawancara atau interview digunakan untuk mencari data yang berkaitan dengan rencana pengamatan terhadap suatu kasus yang akan diteliti. Subyek yang akan diwawancarai adalah guru sebagai pendidik untuk mengetahui metode pembelajaran musik gamolan bambu untuk anak usia dini serta upaya apa saja yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi – materi yang ada dipembelajaran tersebut. Sehingga dengan mengetahui kriteria tersebut akan mudah menganalisa penelitian yang berkenaan dengan metode pembelajaran musik gamolan bambu ini.

Berikut ini adalah instrumen wawancara yang akan peneliti lakukan sebagai bahan pertanyaan yang akan ditanyakan kepada sumber data, yaitu kepada guru RA At-Tamam Bandar Lampung tentang metode pembelajaran musik gamolan bambu untuk anak usia dini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi berupa Foto, Video serta dokumen-dokumen lainnya yang berkaitan subyek dan objek penelitian. Dokumentasi tersebut digunakan untuk mendapatkan data mengenai kegiatan yang terjadi selama tindakan diberikan. Teknik ini lebih menjelaskan suasana yang terjadi dalam proses

⁹⁷ Tohirin. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2012). h. 63

pembelajaran. Dokumentasi sebagai alat analisis untuk memperoleh data-data yang berbentuk catatan atau dokumen. Adapun yang dimaksud dengan metode dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data yang berbentuk tulisan dengan cara menyelidik benda – benda tertulis seperti, buku – buku nilai, data siswa dan guru, serta dokumen yang berkaitan dengan penelitian yakni di RA At-Tamam Bandar Lampung.

F. Instrumen Penelitian

Peneliti adalah instrumen yang paling utama dalam penelitian kualitatif.⁹⁸ Peneliti di katakan instrumen utama karena dalam pengadakan penelitian, peneliti sendiri yang terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pengumpulan data. Dalam teknis pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, analisis data. Yang akan diobservasi oleh peneliti disini adalah penggunaan media gamolan oleh guru dan hasilnya penggunaan media gamolan terhadap motorik kasar anak usia dini. Yang akan di jelaskan di bagian lampiran lembar observasi. Dalam melakukan wawancara, peneliti akan mewawancarai kepala sekolah dan guru yang melatih musik gamolan,. jenis wawancara yang digunakan adalah “interview bebas berstruktur” dan jelasnya lagi dapat di lihat di bagian lampiran “panduan wawancara”.

⁹⁸Sugiyono. *Op.Cit.h.* 400

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh sumber terkumpul, kemudian dalam menganalisis data mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis sumbernya. Menyajikan data dari setiap variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam analisis data, sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.⁹⁹ Karena pada dasarnya data yang terkumpul dari lapangan begitu kompleks, rumit dan belum bermakna, kemudian direduksi. Data yang dianggap relevan dan kompleks adalah yang berkaitan dengan penggunaan media gamelan untuk anak usia dini di RA At-Tamam Bandar Lampung.

2. Penyajian Data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian naratif, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Penyajian data dalam bentuk-bentuk tersebut akan memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja penelitian selanjutnya. Pada langkah ini peneliti berusaha

⁹⁹*Ibid.* h. 338

menyusun data yang relevan sehingga menjadi informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu. Dalam hal ini penulis menyajikan data dalam bentuk uraian singkat atau narasi.

Dalam hal ini analisis berdasarkan hasil observasi dari lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendiskripsikan secara jelas hasil analisis yang menunjukkan apakah media gamolan berhasil dan berguna dalam meningkatkan motorik kasar untuk anak usia dini di RA At-Tamam Bandar Lampung.

3. Menarik Kesimpulan

Data yang sudah diperoleh dilapangan, kemudian difokuskan serta disusun secara sistematis dalam bentuk naratif, kemudian melalui induksi data tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung, kesimpulan yang diambil sekiranya masih bersifat kekurangan maka akan ditambahkan.

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Pada bab ini merupakan hasil wawancara kepada guru-guru di RA-At-Tamam. Pembahasan menyangkut motivasi, alasan, dan sejarah bagaimana Gamolan digunakan di RA At-Tamam, serta mengapa digunakan untuk meningkatkan motorik kasar.

Data yang diolah dan di analisis dalam bab ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan interview pada guru mengenai penggunaan media gamolan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini di RA At-Tamam Bandar Lampung. Seperti yang tertera dilandaskan teori gerakan motorik kasar terbentuk pada masa anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan mirip seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan para guru di sekolah RA At – Tamam Bandar Lampung tentang arti penting motorik kasar bagi peserta didiknya. Hal ini dijelaskan oleh kepala sekolah ibu Wiwin Sriani dan wali kelas B yang menjadi subjek penelitian penulis. Sebagaimana hasil dari observasi dan wawancara sebagai berikut:

Menurut ibu Wiwin Sriani selaku kepala sekolah RA At-Tamam Bandar Lampung, Motorik kasar adalah aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini. Berikut wawancara dengan ibu Wiwin :

“Motorik kasar itu seperti modal awal anak-anak untuk belajar hal-hal yang lain. Terlebih lagi motorik kasar. Ibaratnya, kalo anak tidak bisa memegang bola, dia pasti tidak akan bisa belajar main dengan bola. Kalo anak tidak bisa berjalan dengan seimbang dia pasti tidak akan bisa menari atau berlari. Karena itu perhatian saya dan guru-guru RA At-Tamam salahsatunya adalah mendorong perkembangan motorik kasar anak-anak didik”¹⁰⁰

RA At-Tamam menerapkan berbagai kegiatan sebagai cara untuk mengembangkan motorik kasar peserta didik di RA At-Tamam. Yang paling umum adalah dengan menyediakan arena bermain *outdoor* yang dapat digunakan dengan aman oleh peserta didik. Selain sarana bermain *outdoor* RA At-Tamam juga menerapkan berbagai kegiatan lainnya, seperti yang juga diungkapkan ibu Wiwin:

“Ya fasilitas permainan outdoor itu penting untuk mendorong perkembangan motorik kasar. Biasanya anak-anak gampang tertarik dengan permainan perosotan, ayunan, jungkat-jungkit dan lain. Itu adalah cara paling sederhana agar anak-anak melatih motorik kasarnya Hampir tiap hari kan anak-anak bermain dengan fasilitas itu, pagi sebelum masuk kelas dan setelah keluar kelas. Tapi guru juga harus menyediakan kegiatan yang bervariasi agar anak-anak mendapatkan pengalaman dan pembelajaran yang juga bervariasi. Misalnya dengan memberikan kegiatan ekstra kulikuler menari. Di situ ada kegembiraan lain dibandingkan bermain jungkat jungkit atau perosotan. Selain itu, kegiatan menari ini juga menumbukan minat anak pada kesenian. Kalau kita pancing dengan kegiatan menari, pastilah lebih banyak perkembangan motorik kasar yang bisa dilatih. Salah satu kegiatan yang kami tawarkan untuk motorik kasar itu adalah bermain gamolan, karena ada salah satu guru di RA kami yang terampil bermain gamolan. Ibu Resti.... Dia pernah ikut juga pelatihan gamolan itu guru-guru TK/RA di Bandar Lampung... yang melatih dosen dari Unila, pak Hasyimkan”¹⁰¹.

¹⁰⁰ Wawancara dengan Dra. Wiwin Sriani, M.Pd.I selaku kepala sekolah RA At-Tamam, tanggal 20 April 2018, pukul 09.00 di RA At-Tamam.

¹⁰¹ Wawancara dengan Dra. Wiwin Sriani, M.Pd.I selaku kepala sekolah RA At-Tamam, tanggal 20 April 2018, pukul 09.00 di RA At-Tamam.

Menurut ibu Resti Febriyanti selaku wali kelas B serta pelatih gamolan, motorik kasar adalah aktivitas tubuh yang mencakup kemampuan menggerakkan otot-otot besar. Gerakan seperti ini membutuhkan kekuatan fisik dan keseimbangan. gerakan motorik kasar melibat kan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak. Gerakan ini juga membutuhkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang di capai anak sangat berguna bagi tahapan perkembangan berikutnya. Untuk itu ia mengusulkan kepada ibu Wiwin, selaku Kepala Sekolah, untuk menerapkan kegiatan bermain Gamolan.

“Waktu itu saya semakin tertarik dengan Gamolan, dan ingin sekali menerapkan ini ke peserta didik. Meskipun waktu itu usulan saya masuk ke pembelajaran. Tapi karena pertimbangan-pertimbangan, akhirnya bu Wiwin, menyarankan agar dimasukan sebagai Ekstra Kulikuler saja. *Nah* disitu lah saya mulai mengajarkan gamolan untuk anak usia dini.

Awal penerapan kegiatan Ekskul gamolan itu kurang mendapatkan tanggapan dari wali murid. Sebab, syarat untuk mengikuti kegiatan itu, peserta didik diwajibkan memiliki alat musik gamolan. Ibu Resti beralasan, itu penting agar anak-anak tidak hanya memainkan gamolan saat ekskul berlangsung saja, tapi juga dimainkan di rumah masing-masing. Namun cara itu kelihatannya itu membuat wali murid kurang tertarik, karena belum mengetahui apa tujuan dan manfaat pembelajaran gamolan lebih jauh. Wali murid khawatir, alat musik yang sudah dibeli tidak memberikan manfaat apa-apa bagi anaknya.

Namun ibu resti dan ibu Wiwin tidak menyerah. Mereka kemudian membuat permohonan kepada Dinas Pendidikan Provinsi dan Dinas Pendidikan Kota, agar RA At-Tamam mendapatkan bantuan alat musik.gamolan. Usaha itu kemudian berhasil,

RA At-Tamam pada tanggal 16 Januari 2017 mendapatkan bantuan alat musik Gamolan dari Dinas Pendidikan yang berjumlah 10 alat musik. Dengan bantuan alat musik Gamolan yang diperoleh tersebut, RA At-Tamam memulai pembelajaran alat musik Gamolan dengan peserta yang masih minim.

Ibu Resti dan ibu Wiwin menilai, gamolan adalah sarana yang baik untuk pengembangan motorik anak usia dini. Sebab, kegiatan ini sangat menyenangkan bagi anak usia dini yang mudah tertarik dengan bunyi-bunyian. Musik menurutnya selalu menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran, termasuk motorik kasar dan halus.

Pengembangan motorik kasar di RA At-Tamam bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelak.

Salah satu tujuan penerapan kegiatan Gamolan di RA At-Tamam adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, yakni mematangkan kordinasi mata dan tangan, serta kordinasi dua tangan (kanan-kiri). Sebab bermain gamolan membutuhkan dua kemampuan dasar tersebut agar dapat memainkan lagu dan agar dapat bermain bersama-sama secara berkelompok. Oleh sebab itu, ibu Resti sangat fokus pada dua kemampuan tersebut ketika anak-anak berkegiatan dengan alat musik Gamolan.

Berdasarkan wawancara di atas, evaluasi perkembangan motorik kasar peserta didik di RA At-Tamam dinilai oleh guru cukup memuaskan. Hal ini dilihat dari beberapa indikator yang disusun oleh guru menyangkut hasil proses belajar peserta didik. Menurut ibu Resti, poin-poin evaluasi ini adalah adaptasi dari indikator pembelajaran gamolan yang disusun oleh Hasyimkan, dimana, ibu Resti berkesempatan mengikuti pelatihan gamolan untuk guru-guru TK/ RA se-Bandar Lampung yang diselenggarakan oleh Universitas Lampung.

Dalam penerapan gamolan sebagai kegiatan ekstrakurikuler ini, ibu Resti mengadaptasi indikator yang dibuat oleh bapak Hasyimkan dalam buku pelatihannya, dengan alasan, bahwa dalam pelatihan tersebut capaian utama dari pembelajaran yang beliau susun adalah peserta didik dapat memainkan alat musik gamolan. Sementara dalam kegiatan gamolan di RA At-Tamam, tujuannya adalah meningkatkan motorik kasar. Berikut paparan dari ibu Resti:

“Memang umumnya orang menilai capaiannya adalah bermain gamolan dengan baik, tapi *kan* bukan Cuma itu. Kita sebagai guru RA/ TK dituntut kreatif untuk mengadaptasi berbagai media untuk kebutuhan pendidikan anak usia dini. Nah ini yang coba saya terapkan. Dan yang menarik, ternyata indikator yang dibuat pak Hasyimkan di buku panduan pelatihan itu, dekat sekali dengan indikator motorik kasar. Karena itu saya pikir ini sangat cocok untuk anak usia dini.

Berikut dikutip kembali indikator dan sub-indikator yang disusun oleh Ibu Resti selaku guru dan pelatih gamolan di RA At-Tamam :

Tabel 10
Indikator Dan Sub-Indikator Pembelajaran Gamolan Untuk Anak Usia Dini Di Ra At Tamam

NO.	INDIKATOR		SUB-INDIKATOR
1.	Koordinasi antara tangan dan mata	a.	Peserta didik mampu memukul 1 (satu) bilah gamolan secara tepat sesuai instruksi guru
		b.	Peserta didik mampu memukul bilah gamolan secara berurutan dari nada rendah ke tinggi.
2	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (Koordinasi tangan kanan & kiri)	a.	Peserta didik mampu memukul bilah gamolan dengan 1 tangan (tangan kanan).
		b.	Peserta didik mampu memukul bilah gamolan dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan.

Pada tahap awal penggunaan media gamolan untuk mengembangkan motorik kasar anak yaitu langkah – langkah nya adalah :

1. Guru Menyusun Perencanaan

Pada tahap awal upaya yang dilakukan guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu melakukan perencanaan materi apa yang akan disampaikan dan menyiapkan media yang akan dipakai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran mengembangkan motorik kasar melalui media gamolan.

Pada tahap ini guru merencanakan pula materi pembelajaran apa yang akan digunakan. Materi dalam pembelajaran gamolan di sini menurut Ibu Resti terdiri dari :

a) Alat musik gamolan.

Mempersiapkan alat musik ini penting sebab menjadi alat pembelajaran yang utama. RA At-Tamam telah memiliki 10 alat musik gamolan. Namun jumlah itu tidak cukup untuk digunakan oleh seluruh peserta didik RA At-Tamam. Semester yang lalu misalnya pembelajaran gamolan diikuti oleh 20 orang kelas A.

Menurut ibu Resti, dalam pembelajaran gamolan idealnya setiap anak memiliki gamolan. Sebab, jika hanya ada 10 gamolan sementara peserta didik yang ikut sebanyak 15 maka pembelajaran tidak akan efektif. Terlebih lagi pembelajaran ini hanya berdurasi 60 menit. Terlebih lagi dalam pembelajaran ini peserta didik harus mengikuti setiap instruksi yang diberikan oleh guru. Akan tidak efektif jika guru memberikan instruksi misalnya memukul bilang *do*, sementara peserta didik tidak mengikuti karena tidak memiliki alat.

Jalan keluarnya adalah pihak sekolah mengkomunikasikan kepada orangtua dan menyankan agar setiap peserta didik yang mengikuti pembelajaran ini sebaiknya membeli gamolan. Terkecuali yang tidak mampu, biasanya dapat menggunakan gamolan milik RA At-Tamam.

b) *Tabuhan/ Lagu*

Materi pembelajaran lain yang juga penting adalah menentukan *tabuhan*. Menurut ibu Resti *tabuhan* di sini menentukan keberhasilan pembelajaran. Untuk itu perlu dipilih secara matang *tabuhan* apa yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Ibu Resti dalam mengajarkan gamolan menggunakan metode yang diajarkan oleh Hasyimkhan dimana, menurut Hasyimkhan *tabuhan* yang baik untuk memulai belajar gamolan adalah *tabuh Layang Kasiwan*.

Tabuhan ini dinilai efektif untuk memulai pembelajaran gamolan. Sebab menurut ibu Resti, mengutip pendapat Hasyimkhan, *tabuhan* ini mudah dinyanyikan dan mudah untuk diikuti oleh peserta didik.

Selain itu menurut ibu Resti *tabuhan* ini memiliki tingkat kesulitan yang rendah dan mudah untuk dipelajari oleh anak usia dini. Sebab, 1) *tabuhan* dimulai dengan melatih tangan kanan, 2) pukulannya bersifat melangkah, bukan melompat sehingga relatif mudah untuk dicoba oleh anak usia dini.

Ibu Resti sendiri pernah bereksperimen menggunakan lagu-lagu lain yang sudah dikenal oleh peserta didik. Seperti misalnya lagu Ibu Kita Kartini. Namun lagu tersebut kurang efektif digunakan dalam memulai pembelajaran gamolan. Sebab meski lagu Ibu Kita Kartini sudah dihafal oleh peserta didik, namun mereka kesulitan ketika memukul bilah-bilahnya. Dikarenakan banyak pukulan lagu tersebut bersifat melompat sehingga peserta didik yang

belum terbiasa bermain gamolan, relatif kesulitan. Terkecuali lagu-lagu tersebut digunakan dalam tahapan pembelajaran selanjutnya.

c) Menyusun Tahapan Pembelajaran Gamolan

Tahapan pembelajaran di sini yang dimaksud adalah langkah-langkah dalam memulai proses pembelajaran gamolan. Sebelum memulai mempelajari *tabuhan* peserta didik dimulai terlebih dahulu dengan latihan-latihan ringan untuk membiasakan akrab dengan gamolan. Langkah-langkah ini meliputi, 1). pengenalan alat musik gamolan, 2) pengenalan posisi bermain 3) berlatih memegang pemukul gamolan, 4) berlatih memukul gamolan.

d) Menentukan Indikator Capaian Pembelajaran

Tahap ini guru menyusun indikator capaian pembelajaran gamolan serta sub indikatornya. Indikator dan sub-indikator di sini mengacu pada poin-poin yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu yang berkaitan dengan dengan kordinasi mata-tangan dan kordinasi tangan kanan dan kiri.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Gamolan

Sebagaimana dijelaskan pada tahap perencanaan, pelaksanaan awal pembelajaran gamolan ini dibagi dalam 4 (empat) tahap, yaitu : a) Pengenalan, b) pengenalan posisi bermain, c) berlatih memegang pemukul gamolan, d) berlatih memukul gamolan. Berikut dipaparkan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran tersebut:

a) Pengenalan Gamolan

Pada tahap awal ini guru memperkenalkan secara umum tentang alat musik gamolan, seperti bahan pembuatnya, asal instrumen. Guru terlihat berupaya juga mengkaitkannya dengan materi pembelajaran lain seperti tentang tumbuhan bamboo yang merupakan bahan baku pembuatan gamolan.

Selain itu pula guru menyisipkan informasi tentang asal alat musik ini. Guru menjelaskan bahwa alat musik ini milik suku Lampung, yaitu suku asli provinsi Lampung.

b) Pengenalan Posisi Bermain

Pada tahap ini guru posisi bermain gamolan yang baik, yakni dengan duduk bersila dan meletakkan gamolan di depan peserta didik. Guru memaparkan jarak antara pemain dengan gamolan menyesuaikan dengan postur tubuh masing-masing peserta didik. Di sini guru tampak memperhatikan satu-persatu peserta didik agar mendapatkan posisi yang baik bagi masing-masingnya. Sementara para peserta didik duduk bersila dan diminta menghafalkan masing-masing sejauh mana gamolan harus diletakkan di depan tubuh masing-masing peserta didik.

c) Berlatih Memegang Pemukul

Pada tahap ini guru menunjukan cara memegang pemukul gamolan yang baik agar peserta didik dapat menggunakan pemukul dengan maksimal.

Sebelum diberikan instruksi, para peserta didik tampak memegang pemukul secara tidak beraturan. Dan cenderung memegang dengan mengepal dengan seluruh tangan. Kemudian guru mendemostrasikan cara yang baik dalam memegang pemukul.

Setelah mendemostrasikan guru memastikan tiap-tiap peserta didik mengikuti instruksi yang telah diberikan. Namun ibu Rasty menjelaskan, bahwa tidak semua peserta didik mengikuti cara yang ia demostrasikan sebab nantinya akan kembali ke masing-masing peserta didiknya, posisi memegang seperti apa yang dirasa paling nyaman. Namun tetap ia menunjukkan cara memegang yang paling ideal.

Pada tahap ini guru memberikan waktu yang cukup kepada peserta didik untuk mengingat cara memegang pemukul. Misalnya setelah peserta didik dapat memegang dengan baik, lalu guru meminta meletakkan pemukulnya di lantai. Lalu guru meminta peserta didik memegangnya kembali dengan posisi yang benar. Latihan ini dilakukan berulang-ulang agar peserta didik dapat menghafal serta terbiasa memegang pemukul gamolan.

d) Berlatih Memukul Gamolan

Setelah peserta didik dapat memegang pemukul gamolan dengan baik, tahap selanjutnya dilakukan guru ialah memberikan arahan kegiatan selanjutnya, yaitu latihan memukul bilah-bilah gamolan secara beraturan.

Untuk membiasakan memukul bilah dengan beraturan dan tepat sesuai instruksi guru, peserta didik diminta memulai dengan memukul tiga bilah

secara berurutan. Urutan pertama pada latihan ini adalah memukul 3 bilah pertama dari kiri, yakni : *do*, *re*, dan *mi* secara bersama-sama. Latihan ini dimulai dengan tempo yang lambat dan dicoba berulang-ulang dengan instruksi guru. Tujuannya adalah agar peserta didik terbiasa memukul bilah yang dimaksud dengan tepat.

Percobaan awal ini tidak semua peserta didik dapat mengikuti dengan baik. Sebagian besar mereka memukul bilah dengan tidak tepat. Namun setelah percobaan berulang-ulang, nada *do*, *re*, dan *mi* dapat dimainkan bersama-sama secara teratur.

Pada tahap ini juga guru memberikan perhatian pada tiap-tiap peserta didik dan berupaya untuk menyelesaikan hambatan yang dimiliki masing-masing peserta didik yang masing kesulitan memukul dengan tepat. Yang umum terjadi peserta didik tidak memosisikan pemukul berdekatan dengan bilah, sehingga ketika memukul, peserta didik tidak mempersiapkan dengan baik bilah mana yang hendak dipukul. Akibatnya pukulan meleset pada bilah-bilah yang lain. Guru memberikan waktu yang relatif cukup bagi peserta didik untuk berlatih tahap ini, agar dapat dengan baik memasuki tahap latihan berikutnya.

Kemudian tahap selanjutnya upaya yang dilakukan guru ialah memberikan instruksi ke peserta didik untuk memukul bilah gamolan secara berurutan dari nada rendah ke tinggi, yakni : *do*, *re*, *mi*, *sol*, *la*, *si*, dan *do*. Pada tahap ini konsentrasi peserta didik dalam memukul gamolan ditingkatkan. Masih

dengan tempo yang lambat. Guru mendemostrasikan bilah-bilah yang dipukul dan diikuti oleh peserta didik bersama-sama. Membutukan berulang kali percobaan hingga peserta didik dapat memukul bilah seperti yang diharapkan.

Setelah peserta didik mulai terbiasa memukul bilah-bilah gamolan dengan tepat, maka guru memulai tahap selanjutnya, yakni memulai berlatih kordinasi tangan kanan dan kiri. Guru mendemonstrasikan cara berlatih ini, yaitu dengan menempatkan tangan kiri pada bilah *do* dan tangan kanan pada bilah *mi*. Pola latihan ini guru meminta peserta didik memukul bersamaa kanan dan kiri lalu tangan kanan. Guru sambil terus menyanyikan pola latihan ini dengan instruksi *bareng kanan – bareng kanan*, hingga peserta didik terbiasa dengan pukulan tersebut.

3. Evaluasi

Berdasarkan hasil obsevasi yang dilakukan di RA At-Tamam Bandar Lampung, dimana diakhir kegiatan setelah melakukan pelaksanaan pembelajaran guru melakukan evaluasi untuk mengulas kembali pembelajaran yang telah dilaksanakan dimana tujuan nya agar anak memahami dan mengingat kembali suatu kegiatan atau pembelajaran yang telah dilaksanakan tadi.

Pada saat mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan guru bertanya kesulitan yang dialami saat melakukan pembelajaran gamolan, guru kemudian mencontohkan kembali gerakan yang dianggap peserta didik sulit

kemudian selanjutnya anak mengikuti kembali gerakan tersebut, dengan begitu diharapkan anak akan lebih memahami serta lebih mudah mengingatnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dari hasil data Penggunaan Media Gamolan untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal At-Tamam Bandar Lampung, maka penulis menyajikan data anak sebagai berikut :

Tabel 11
Data Penilaian Penggunaan Media Gamolan untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA At-Tamam Bandar Lampung

No	Nama	Indikator Pencapaian																	
		Kordinasi antara tangan dan mata								Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (kordinasi tangan kanan dan kiri)								Total	
		Peserta didik mampu memukul 1 bilah gamolan secara tepat sesuai instruksi guru				Peserta didik mampu memukul bilah gamolan secara berurutan dari nada rendah ke tinggi				Peserta didik mampu memukul bilah gamolan dengan 1 tangan (tangan kanan)				Peserta didik mampu memukul bilah gamolan dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan					
		BB	M B	BS H	BSB	BB	M B	BS H	BS B	BB	M B	BSH	BS B	BB	MB	BSH	BSB	Skor	Nilai
1	Almira				√	√					√			√			10	MB	
2	Athaya			√			√				√				√		11	BSH	
3	Az Zahra			√		√						√			√		11	BSH	
4	Gabriel		√						√		√			√			10	MB	
5	Haifa		√			√					√			√			7	BB	
6	Khalfani				√		√				√					√	12	BSH	
7	M Al Rafi		√						√				√		√		12	BSH	
8	M Aldo		√				√				√					√	10	MB	
9	M Agil	√							√		√			√			8	MB	

10	M Faqih		√			√				√			√				7	BB
11	M Pranaja			√				√				√		√			14	BSH
12	M Rafly		√			√					√					√	14	BSH
13	M Satria	√				√				√				√			7	BB
14	M Zikri			√				√				√		√			14	BSH
15	M Risky		√			√				√				√			6	BB

Sumber : Dokumentasi di Raudhatul Athfal At-Tamam Bandar Lampung.¹⁰²

Keterangan kemampuan siswa :

1. Koordinasi antara tangan dan mata

- a) Peserta didik mampu memukul 1 (satu) bilah gamolan secara tepat sesuai instruksi guru
- b) Peserta didik mampu memukul bilah gamolan secara berurutan dari nada rendah ke tinggi.

2. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (Koordinasi tangan kanan & kiri)

- c) Peserta didik mampu memukul bilah gamolan dengan 1 tangan (tangan kanan).
- d) Peserta didik mampu memukul bilah gamolan dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan.

¹⁰²Hasil penelitian dikelompok B Raudhatul Athfal At-Tamam Bandar Lampung , pada tanggal 25 April 2018.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan maka hasil akhir Penggunaan Media Gamolan untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Rudhatul Athfal At-Tamam Bandar Lampung. Penulis akan menguraikan secara lebih terperinci mengenai penggunaan media gamolan untuk meningkatkan motorik kasar kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak sebagai berikut :

1. Perkembangan Motorik Kasar Almira Kifthia Desanti, dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar Almira dalam item pertama mampu memukul satu bilah gamolan secara tepat sesuai instruksi guru berkembang sangat baik karena dilihat dari gerakan anak pada saat bermain alat musik gamolan, selanjutnya dengan item kedua yaitu almira belum berkembang untuk memukul bilah gamolan secara berurutan dari nada rendah ke tinggi dilihat ketika guru mulai melakukan instruksi selanjutnya, di item ketiga yaitu memukul bilah gamolan dengan tangan satu (tangan kanan) almira sudah berkembang sangat baik, di item ke empat selanjutnya almira mulai berkembang memukul bilah gamolan dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan.
2. Perkembangan awal motorik kasar Athaya Fairuz Sahid pada item pertama memukul satu bilah gamolan secara tepat sesuai dengan instruksi guru “Berkembang Sesuai Harapan” dan Athaya mulai berkembang memukul bilah gamolan secara berurutan dari nada rendah ke tinggi, selanjutnya pada item

ketiga dan keempat memukul bilah gamolan dengan satu tangan (tangan kanan) berkembang sesuai harapan.

3. Perkembangan Motorik Kasar Az Zahra Shefa Inayah dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar Tahap pertama Az Zahra dapat mengikuti instruksi guru dengan baik, ia dapat memukul 3 bilah gamolan secara berurutan dengan benar (BSH) Namun ketika memukul bilah gamolan dari rendah ke tinggi, Az Zahra masih terlihat kesulitan (BB). Pada tahap selanjutnya Az Zahra dengan baik dapat memukul 1 bilah dengan tangan kanan (BSH) sebagaimana ia juga dapat dengan baik menggunakan tangan kanan dan kiri (BSH).
4. Perkembangan Motorik Kasar Gabriel Syafa Sabila dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar. Pada tahap pertama Gabriel dapat mengikuti instruksi guru dengan relatif baik kecuali cara memukulnya yang terlihat canggung penilaian tahap ini Gabriel ada pada tahap masing berkembang (MB) Namun pada tahap selanjutnya ia dapat dengan baik memukul bilah gamolan sesuai instruksi guru dan berkembang sangat baik (BSB). Pada instruksi memukul bilah gamolan dengan tangan kanan Gabriel terlihat kembali kesulitan meskipun bilah yang dipukul umumnya sesuai yang diharapkan guru (MB) dan tahap selanjutnya memukul dengan tangan dan kiri Gabriel juga ada pada tahap masing berkembang (MB).

5. Perkembangan Motorik Kasar Haifa Qonita Hafsin dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar. Tahap pertama Haifa terlihat canggum menggunakan pemukul gamolan, hasil observasi menunjukan ia ada dalam tahap (MB) Kemudian pada tahap berikutnya, yakni memukul bilah secara berurutan dari rendah ketinggian tampak lebih sulitnya untuknya (BB). Sementara pada tahap ke 3 dan ke empat, pengamatan menunjukan Haifa ada pada tahap masih berkembang (MB).
6. Perkembangan Motorik Kasar Khalfani Azzi A'yun R dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar. Pada tahap pembelajaran pertama Khalfani menunjukan hasil yang baik, yakni berkembang sangat baik. Ia tampak dengan baik memukul bilah-bilah sesuai instruksi guru. Namun terlihat kesulitan pada tahap ke dua dan ketiga, tampak Khalfani memukul bilah dengan sangat pelan, meski pun hasilnya seperti yang diharapkan dan dapat digolongkan masing berkembang (MB). Sementara pada tahap ke empat ia terlihat dapat mengikuti dengan baik dan berkembang sangat baik (BSB).
7. Perkembangan Motorik Kasar M. Al-Rafi Meiland dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar. Pada tahap pertama Al-Rafi dapat mengikuti instruksi guru dengan relatif baik namun tampak masih kesulitan dengan cara memegang pemukul gamolan, akibatnya ia tampak sedikit kesulitan penilaian tahap ini Al-Rafi ada pada tahap masih berkembang (MB). Namun pada tahap selanjutnya, yakni

memukul bilah secara berurutan dari nada rendah ke tinggi dan memukul bilah tangan kanan ia dapat dengan baik mengikuti instruksi guru dan berkembang sangat baik (BSB). Sementara pada tahap ke empat, yakni memukul dengan tangan kanan dan kiri ia tampak masih dalam tahap masih berkembang (MB).

8. Perkembangan Motorik Kasar M. Aldo Ferindra dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar. Penilaian pada tahap pertama, kedua dan ketiga Aldo tampak masih kesulitan mengikuti instruksi guru, meski demikian beberapa kali ia terlihat dapat melakukan dengan baik, untuk tahapan ini ia ada pada tahapan masing berkembang (MB). Sementara itu pada tahap ke 4 Aldo terlihat dapat mengikuti dengan sangat baik (BSB).
9. Perkembangan Motorik Kasar M. Agil Al-Fadhila dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar. Tahap pertama Haifa terlihat kesulitan menggunakan pemukul gamolan, hasil observasi menunjukkan ia masih belum berkembang (BB). Kemudian pada tahap berikutnya, yakni memukul bilah secara berurutan dari rendah ke tinggi, Agil tampak mulai dapat mengikuti dengan baik (BSB). Sementara pada tahap ke 3 ia terlihat kembali kesulitan mengikuti instruksi guru untuk memukul bilah dengan tangan kanan (MB). Sementara tahap keempat, pengamatan menunjukkan Agil masih belum dapat mengikuti dengan baik (BB).

10. Perkembangan Motorik Kasar M. Faqih Rahmatullah dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar. Pada tahap pertama, ke dua dan ke tiga Faqih dapat mengikuti instruksi guru dengan relatif baik namun tampak masih kesulitan dengan cara memegang pemukul gamolan, akibatnya ia tampak sedikit kesulitan penilaian tahap ini Faqih ada pada tahap masih berkembang (MB). Sementara pada tahap ke empat, yakni memukul dengan tangan kanan dan kiri ia tampak masih dalam tahap belum berkembang (BB).
11. Perkembangan Motorik Kasar M. Pranaja Azka dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar. Tahap pertama, dan ketiga Pranaja dapat mengikuti instruksi guru dengan sangat baik (BSH). Namun ketika memukul dengan tangan dan kiri ia tampak masih cukup kesulitan (BB). Sementara pada tahap kedua memukul tiga bilah gamolan ia masih berkembang (MB). Pada tahap ke empat, yakni memukul bilah gamolan dengan tangan kanan dan kiri ia tampak berkembang dengan baik (BSH).
12. Perkembangan Motorik Kasar M. Rafly Azzam P dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar. Tahap pertama, ketiga dan keempat Rafly mampu mengikuti instruksi dengan sangat baik (BSH) dan Rafly mampu memukul bilah gamolan dengan tangan kanan dan kiri. Namun Rafly masih kesulitan untuk menentukan nada rendah ketinggian atau sebaliknya (MB).

13. Perkembangan Motorik Kasar M. Satria Alfido dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar. Tahap pertama Satria terlihat kesulitan menggunakan pemukul gamolan, hasil observasi menunjukan ia masih belum berkembang (BB). Namun pada tahap kedua, ketiga, dan keempat Satria sudah Mulai Berkembang dan mampu mengikuti instruksi guru dengan benar dan ia juga mampu memukul tiga bilah gamolan.
14. Perkembangan Motorik Kasar M. Zikri Qolbi dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar, Zikri pada tahap pertama ia berkembang sangat baik begitupun pada tahap kedua dan ketiga Zikri mampu memukul bilah gamolan dari nada rendah ke tinggi dengan menggunakan tangan satu (BSB). Namun Zikri masih berkembang untuk menggunakan tangan kanan dan kiri (MB).
15. Perkembangan Motorik Kasar M. Risky Prakasa dari data penilaian dalam Penggunaan Media Gamolan untuk mengembangkan motorik kasar, pada tahap pertama Risky masih suka keliru untuk mengikuti instruksi guru, dan ia juga masih kesulitan untuk memukul bilah gamolan yang benar sesuai instruksi guru.

B. Pembahasan

Bagaian ini membahas pelaksanaan dan penerapan penggunaan media gamolan untuk meningkatkan motorik kasar peserta didik di RA At-Tamam bandar lampung. Pembahasan ini meliputi langkah-langkah yang digunakan oleh guru di RA At-Tamam dalam mengembangkan motorik kasar peserta didiknya dengan menggunakan media gamolan.

Pada tahap awal yang dilakukan guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu melakukan perencanaan materi apa yang akan disampaikan dan menyiapkan media yang akan dipakai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran mengembangkan motorik kasar melalui media gamolan. Pada tahap ini guru merencanakan pula materi pembelajaran apa yang akan digunakan. Seperti menyediakan alat musik gamolan, mempersiapkan materi pembelajaran serta menentukan tabuhan/lagu dan metode yang akan disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung. Menyusun langkah – langkah pembelajaran gamolan untuk memulai proses pembelajaran meliputi, 1) pengenalan alat musik gamolan, 2) pengenalan posisi bermain, 3) berlatih memegang pemukul gamolan, 4) berlatih memukul gamolan dan menentukan indikator capaian pembelajaran.

Tahap kedua yang akan dilakukan guru yaitu melaksanakan pembelajaran gamolan, sebagaimana yang dijelaskan pada tahap perencanaan, pelaksanaan awal pembelajaran gamolan dibagi dalam 4 tahap yaitu 1) Pengenalan gamolan, pada tahap ini guru memperkenalkan secara umum tentang alat musik gamolan, seperti bahan pembuatnya, asal instrumen dan menjelaskan bahwa alat musik ini berasal dari

suku Lampung. 2) Pengelanaan posisi bermain gamolan yang baik dan benar, yakni dengan duduk bersila dan meletakan gamolan di depan lalu menyesuaikan dengan postur tubuh masing – masing peserta didik. 3) Berlatih memegang pemukul gamolan, guru menunjukkan cara memegang pemukul gamolan yang baik agar peserta didik dapat menggunakan pemukul dengan maksimal. 4) Berlatih memukul bilah gamolan, yaitu latihan memukul bilah – bilah gamolan secara beraturan.

Dan tahapan terakhir yaitu evaluasi dimana diakhir kegiatan setelah melakukan pelaksanaan pembelajaran guru melakukan evaluasi untuk mengulas kembali pembelajaran yang telah dilaksanakan dimana tujuan nya agar anak memahami dan mengingat kembali suatu kegiatan atau pembelajaran yang telah dilaksanakan tadi. Pada saat mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan guru bertanya kesulitan yang dialami saat melakukan pembelajaran gamolan, guru kemudian mencontohkan kembali gerakan yang dianggap peserta didik sulit kemudian selanjutnya anak mengikuti kembali gerakan tersebut, dengan begitu diharapkan anak akan lebih memahami serta lebih mudah mengingatnya.

Berikut ini adalah hasil evaluasi yang dibuat oleh guru di RA At-Tamam dari hasil pembelajaran gamolan untuk meningkatkan motorik kasar peserta didiknya.

Tabel 12
Hasil Penilaian Guru Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak
Usia Dini Di RA At-Tamam Bandar Lampung

No	Nama	Indikator				Keterangan
		1		2		
		(a)	(b)	(c)	(d)	
1.	Almira	BSB	BB	BSH	MB	MB
2.	Athaya	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
3.	Az Zahra	BSH	BB	BSB	BSH	BSH
4.	Gabriel	MB	BSB	MB	MB	MB
5.	Haifa	MB	BB	MB	MB	MB
6.	Khalfani	BSB	MB	MB	BSH	BSH
7.	M. Al-Rafi	MB	BSB	BSB	MB	BSH
8.	M. Aldo	MB	MB	MB	BSB	MB
9.	M. Agil	BB	BSB	MB	BB	MB
10.	M. Faqih	MB	MB	MB	BB	BSH
11.	M. Pranaja	BSB	BSB	BSB	MB	BSH
12.	M. Rafly	BSB	BB	BSB	BSH	BSH
13.	M. Satria	BB	MB	MB	MB	BSH
14.	M. Zikri	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
15.	M. Risky	MB	BB	BB	MB	BB

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Keterangan :

1. Koordinasi antara tangan dan mata
 - a) Peserta didik mampu memukul 1 (satu) bilah gamolan secara tepat sesuai instruksi guru
 - b) Peserta didik mampu memukul bilah gamolan secara berurutan dari nada rendah ke tinggi.
2. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (Koordinasi tangan kanan & kiri)
 - a) Peserta didik mampu memukul bilah gamolan dengan 1 tangan (tangan kanan).
 - b) Peserta didik mampu memukul bilah gamolan dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan.

Dapat ditarik kesimpulan dari data diatas menunjukkan hasil pencapaian kreativitas anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak, kemudian anak yang mulai berkembang sebanyak 5 anak dan belum berkembang sebanyak 1 anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah penulis jabarkan sebelumnya maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media gamolan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini di RA At-Tamam Bandar Lampung sudah berkembang secara maksimal dikarenakan guru selalu menyusun perencanaan terlebih dahulu seperti, menyiapkan materi yang akan disampaikan, menyusun tahapan pembelajaran gamolan, dan menentukan indikator capaian pembelajaran, lalu pelaksanaan pembelajaran gamolan dan yang terakhir mengevaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan pada kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak, guru berhasil mengembangkan motorik kasar peserta didiknya dengan menggunakan dua indikator, yakni kordinasi mata dan tangan, serta kordinasi tangan kanan dan kiri. Oleh sebab itu, penggunaan alat musik gamolan dapat menjadi salah satu media alternatif yang baik guna meningkatkan aspek motorik anak usia dini.

B. Saran

Dari hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa Penggunaan Media Gamolan untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA At-Tamam

Bandar Lampung sudah baik. Namun pada pelaksanaan pembelajaran masih kurang kondusif karna kurang nya fasilitas alat musik gamolan tersebut cenderung anak menjadi gaduh. Sebaiknya untuk kepala sekolah RA At-Tamam harus mewajibkan peserta didik memiliki alat musik gamolan tersebut, agar setiap pembelajaran berjalan dengan efektif dan kondusif.

C. Penutup

Dengan mengucap puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat maupun kesehatan sehingga “Alhamdulillahilalamin” penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian penulis menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang masih sangat minim. Oleh karenanya kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi orang yang mengharapkan pendidikan anak-anaknya berhasil dengan baik, terutama sebagai modal bagi anak dalam meghadapi kehidupan sosial kelak. Atas segala kehilafan penulis memohon maaf dan kepada Allah mohon ampun.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Adipurnomo, Haryono dan Tim. *Sumber dan Media Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan. 2006.
- Asep Hery Hernawan & Cucu Eliyawati. *Media dan Sumber Belajar TK*. Buku Pokok Materi TK. Jakarta : Universitas Terbuka. 2013.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. 2013.
- Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Penerbit Remaja Rosdakarya. 2008.
- Hamdayama, Jumanta. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hasyimkan. “*Modul Pembelajaran Musik Tradisional Lampung : Gamolan, Rebana, Hadrah.*” Program Studi Sendratasik Jurusan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung. 2013
- Hurlock, Elizabeth B (Terjemahan Meitasari Tjandrasa). *Perkembangan Anak. Jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga. 1978.
- Kartomi, J. Margaret. *Musical Instrumen of Indonesia*. Melbourne. Indonesian Arts Society. 1985.
- Lwin, May, Adam Khoo, Kenneth Lyen dan Carolin Sim (Terjemahan Christin Sujana) . *How to Multiply Your Child's Intelligence. Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan* Edisi Indonesia. Yogyakarta: Indeks. 2005.
- Marisa. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Konsep Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Buku Modul 1. Jakarta : Universitas Terbuka 2013.
- Mulyasa. *Manajemen Paud*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya. 2012.
- Musfiroh, Takdirotun. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Modul Perkuliahan : Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka. 2008.
- Putra, Nusa. *Penelitian Kualitatif Paud*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.

- Rosyadi, Rahmat. *Pendidikan Islam dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Samsudin. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Litera. 2008.
- Santrock, John.W (Terjemahan: Mila Rachmawati). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Penerbit Erlangga.2007.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sujarweni, Wiratna. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2016.
- Sujiono, Bambang, Sumantri dan Titi Chandrawati. *Hakikat Perkembangan Motorik Anak. Modul PGTK*. Universitas Terbuka, Jakarta. 2014.
- Sumerta Dana Arta, I Wayan. *Gamolan Pekhing. Musik Bambu dari Berak*. Bandar Lampung: Sekelek, 2012.
- Sternberg, Robert.J, James C.Kaufman & Elena L. Grigoreko *Applied Intelligence. Kecerdasan Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.
- Tohirin. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Jakarta : Rajawali Press, 2012.
- Upton, Penney (Terjemahan Noermalasari Fajar Widuri). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Penerbit Erlangga.2012.
- Widi, Asih. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : PT Bumi Aksar, 2014.
- Wisbey, Audrey. *Music as the Source of Learning* MTP Press Limited· International Medical Publishers Lancasfer· England. 1980.
- Zaman, Badru & Cucu Eliyawati. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-Paud) Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. 2010

B. Jurnal dan Artikel Ilmiah

- Alawiyah, Ratu Tuti. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten. *Jurnal Pendidikan Usia Dini. Universitas Negeri Jakarta*. Volume 8 Edisi 1, April 2014.
- Artan, Ismihan & Gulden Uyanik Balat. Recognition of Musical Instruments by Children between 4 and 6 Years of Age and Research Concerning the Natural Sounds They Associate with Those Instruments. *Contemporary Issues in Early Childhood*, Volume 4, Number 3, 2003.
- Eggy Listya Sutigno, Oky Nurhayati dan Kurniawan Martono. Perancangan Media Pembelajaran Alat Musik Pianika Menggunakan Greenfoot. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. Vol.3 No.1 Tahun. 2016.
- Harrison Grant Poole. *Rainstorm Activities for Early Childhood Music Lessons Inspired by Teachable Moments*. National Association for Music Education. Vol. 30 (1) 11– 15. 2016.
- Hasyimkan. “*Gamolan Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru PAUD/ TK/ RA se-kota Bandar Lampung*” (Makalah Pelatihan). Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat didanai oleh Univeristas Lampung. 2017.
- Gamolan : Instrumen Musik Tradisional Lampung Warisan Budaya Dunia*. Artikel Prosiding : Seminar Nasional : Kearifan Lokal dalam DINamika Masyarakat Multikultural. LPPM Universitas Lampung. 2017.
- “Pertunjukan Musik Gamolan Lampung. Kajian Bentuk dan Fungsinya di Tengah-tengah Masyarakat Lampung.” Tesis Pascasarjana UGM. Program Study Kajian Seni Pertunjukan. 2011.
- Marlina, Muhammad Ali dan Halida. “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Musik Angklung Pada Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. PG PAUD FKIP UNTAN Pontianak*. Vol.2 Nomor.5 Tahun 2013.
- Mojgan Farahbod Asghar Dadkhah. The Impact of Educational Playo Fine Motor Skills of Children (dalam) *Middle East Journal of Family Medicine*. Vol. 6 (6), 2004.
- Nayak, Arun Kumay. Effect of hand-eye coordination on motor coordinative ability of tribal adolescents (dalam) *International Journal of Physical Education, Sports and Health*. Vol. 2 No.2. 2015, h.328.

- Purnama, Yuzar. Antoni Pengrajin Cetik dari Kabupaten Lampung Barat : Kajian Etos Kerja (dalam) Jurnal Patanjana, Penelitian Sejarah dan Budaya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Vol.9 No.1 Maret 2017.
- Rinata, Zilfint. “Instrumen Musik Gamolan Sebagai Medium Komunikasi Tradisional (Studi Pada Desa Sukabumi Kembahang Kenali Kabupaten Lampung Barat)”. Skripsi S-1 Universitas Lampung. 2012.
- Sari Dewi, Ratna. “Proses Pembuatan dan Teknik Permainan Gamolan Pada Komunitas Gamolan Institut” (dalam) Jurnal Pendidikan Seni Musik Volume 6, Nomor 2. Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017.
- Tiya Setyawati, Alis Triena Permanasari & Tri Cahyani Endah Yuniarti. Meningkatkan Kecerdasan Musikal Melalui Bermain Alat Musik Angklung (Penelitian Tindakan Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Kota Serang-Banten). *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni* . Vol.2, No.1, April 2017.
- Trihasnanto, Anton. *Eksistensi Gamolan di Masyarakat Kota Bandar Lampung Melalui Internalisasi dan Sosialisasi*. Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol.3 Nomor.2 Desember. 2016.
- Yampolsky, Philip. *Gong and vocal Music from Sumatra: Talempong, Didong, Kulintang, Sholawat Dulang*. Smithsonian Institut :Woshington DC. 1996.

C. Narasumber Wawancara dan Sumber Lain

- Dra. Wiwin Sriani, M.Pd.I, kepala Sekolah RA At-Tamam. Tanggal 23 pukul 09.00 di RA At-Tamam.
- Hasyimkan, S.Sn.,MA : Dosen Prodi Sendratasik, Jurusan Bahasa dan Seni, FKIP Univesitas Lampung/ Pelatih Gamolan dan peneliti anggota di Dewan Riset Daerah (DRD) Bidang Kebudayaan Provinsi Lampung. 12 Maret 2018. Pukul.15.00. Di Ratulangi. Bandar Lampung.
- Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 tahun 2014.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003.

Lampiran 3 :

**Laporan Observasi Penggunaan Media Gamolan Bambu Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak
Usia Dini Di Raudhatul Athfal At-Tamam Bandar Lampung**

Hari/Tanggal : Kamis, 26 April 2018

Kelompok : B

No.	Nama Anak	Bidang Perkembangan Indikator Motorik Kasar Anak			
		Koordinasi antara tangan dan mata		Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (Koordinasi tangan kanan & kiri)	
		Mampu memukul 1 (satu) bilah gamolan secara tepat sesuai instruksi guru	Mampu memukul bilah gamolan secara berurutan dari nada rendah ke tinggi	Mampu memukul bilah gamolan dengan 1 tangan (tangan kanan)	Mampu memukul bilah gamolan dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan
1.	Almira	Almira mampu memukul satu bilah dengan tepat sesuai intruksi guru dilihat pada saat almira bermain gamolan	Almira hanya mampu memukul bilah gamolan dari nada rendah ketinggi secara berurutan, tetapi belum mampu memukul bilah dari nada tinggi ke rendah.	Almira mampu memukul bilah gamolan dengan satu tangan sesuai intruksi guru walaupun masih keliru dengan nada bilah gamolan nya.	Almira mampu memukul bilah dengan tangan kanan dan kiri namun belum bisa secara bersamaan sesuai dengan instruksi guru.
2.	Athaya	Athaya mampu memukul satu bilah dengan tepat dan cepat sesuai dengan instruksi guru.	Athaya mampu memukul bilah gamolan dari nada rendah ke tinggi secara berurutan, dilihat ketika athaya sedang bermain gamolan dan athaya bisa melakukan nya dengan baik.	Athaya mampu memukul bilah gamolan dengan satu tangan sesuai dengan instruksi guru dengan baik.	Athaya mampu memukul bilah dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan sesuai dengan instruksi guru.

3.	Az-zahra	Zahra mampu mengikuti instruksi guru dengan baik, ia dapat memukul 3 bilah gamolan dengan benar.	Zahra belum mampu memukul bilah gamolan dari nada rendah ke tinggi secara berurutan.	Zahra mampu memukul bilah gamolan dengan satu tangan (kanan) sesuai dengan instruksi guru.	Zahra mampu memukul bilah dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan sesuai dengan instruksi guru.
4.	Gabriel	Gabriel mampu mengikuti instruksi guru dengan relatif baik kecuali cara memukulnya yang masih terlihat kaku.	Gabriel mampu memukul bilah gamolan dari nada rendah ke tinggi secara berurutan.	Gabriel masih kesulitan memukul bilah gamolan dengan satu tangan (kanan) sesuai dengan instruksi guru.	Gabriel mampu memukul bilah dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan tapi tidak sesuai dengan instruksi guru.
5.	Haifa	Haifa masih terlihat canggung dengan pemukul gamolan dilihat pada saat ia memulai bermain gamolan.	Haifa masih kesulitan untuk memukul bilah gamolan dari nada rendah ke tinggi secara berurutan.	Haifa mampu memukul bilah gamolan dengan satu tangan (kanan) namun belum sesuai instruksi guru, karna sudah terbiasa dengan pemukul gamolan.	Haifa sudah mampu memukul bilah dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan tapi tidak sesuai dengan instruksi guru.
6.	Khalfani	Khalfani mampu memukul satu bilah gamolan dengan sangat baik sesuai dengan instruksi guru dilihat pada saat khalfani bermain gamolan.	Khalfani mampu memukul bilah gamolan dari nada rendah ke tinggi secara berurutan, walaupun masih terlihat kebingungan.	Khalfani mampu memukul bilah gamolan dengan satu tangan dengan sesuai instruksi guru walaupun masih keliru dengan nada bilah gamolan nya.	Khalfani mampu memukul bilah gamolan dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan sesuai dengan instruksi guru.
7.	M. Al Rafi	Rafi mampu memukul bilah gamolan sesuai instruksi guru walaupun masih agak kesulitan.	Rafi mampu memukul bilah gamolan dari nada rendah ke tinggi dengan sangat baik.	Rafi mampu memukul bilah gamolan dengan satu tangan (kanan) sesuai dengan instruksi guru.	Rafi mampu memukul bilah gamolan dengan menggunakan tangan kanan dan kiri secara bersamaan sesuai dengan instruksi guru.
8.	M. Aldo	Aldo mampu memukul bilah gamolan dengan	Aldo mampu memukul bilah gamolan dari nada	Aldo mampu memukul bilah dengan satu	Aldo mampu memukul bilah gamolan dengan

		baik namun masih kesulitan untuk mengikuti instruksi guru.	rendah ke tinggi dengan sangat baik.	tangan (kanan) sesuai dengan instruksi guru.	menggunakan tangan kanan dan kiri secara bersamaan sesuai dengan instruksi guru.
9.	M. Agil	Agil mampu mengikuti instruksi guru dengan baik kecuali cara memukulnya yang masih terlihat kaku.	Agil mampu memukul bilah gamolan dari nada rendah ke tinggi dengan baik, walaupun masih suka keliru.	Agil mampu memukul bilah gamolan dengan satu tangan (kanan) namun belum sesuai instruksi guru, karna sudah terbiasa dengan pemukul gamolan.	Agil mampu memukul bilah gamolan dengan menggunakan tangan kanan dan kiri sesuai dengan instruksi guru namun belum bisa secara bersamaan.
10.	M. Faqih	Faqih masih terlihat canggung dengan pemukul gamolan dilihat pada saat ia mulai bermain gamolan.	Faqih mampu memukul bilah gamolan namun ia masih kesulitan untuk mengikuti intruksi guru.	Faqih mampu memukul bilah dengan satu tangan (kanan) sesuai dengan instruksi guru.	Faqih sudah mampu memukul bilah dengan tangan kanan dan kiri secara bersamaan tapi tidak sesuai dengan instruksi guru.
11.	M. Pranaja	Pranaja mampu mengikuti instruksi guru dengan baik, ia dapat memukul 2 bilah gamolan dengan benar.	Pranaja mampu memukul bilah gamolan dari nada rendah ke tinggi dengan sangat baik.	Pranaja mampu memukul bilah gamolan dengan satu tangan dan sesuai instruksi guru walaupun masih keliru dengan nada bilah gamolan nya.	Pranaja mampu memukul bilah gamolan dengan menggunakan tangan kanan dan kiri secara bersamaan sesuai instruksi guru.
12.	M. Rafly	Rafly mampu memukul satu bilah dengan sangat baik sesuai dengan instruksi guru dilihat pada saat rafly bermain gamolan.	Rafly mampu memukul bilah gamolan dengan baik, namun rafly masih kesulitan untuk menentukan nada rendah ke tinggi ataupun sebaliknya.	Rafly mampu memukul bilah gamolan dengan satu tangan (kanan) dengan sangat baik sesuai instruksi guru.	Rafly mampu memukul bilah gamolan dengan menggunakan tangan kanan dan kiri secara bersamaan sesuai dengan instruksi guru.
13.	M. Satria	Satria mampu memukul 3 bilah gamolan dengan	Satria mampu memukul bilah gamolan dari nada	Satria mampu memukul bilah gamolan dengan	Satria mampu memukul bilah gamolan dengan

		benar sesuai dengan instruksi guru, walaupun awalnya satria kesulitan untuk memegang pemukul gamolan.	rendah ke tinggi, namun belum bisa menentukan nada tinggi ke rendah.	satu tangan (kanan) dengan sangat baik namun tidak sesuai dengan instruksi guru.	menggunakan tangan kanan dan kiri namun belum mampu secara bersamaan.
14.	M. Zikri	Zikri mampu memukul 3 bilah dengan sangat baik sesuai dengan instruksi guru dilihat pada saat zikri bermain gamolan.	Zikri mampu memukul bilah gamolan dari nada rendah ke tinggi dengan sangat baik.	Zikri mampu memukul bilah gamolan dengan satu tangan (kanan) dengan sangat baik sesuai instruksi guru.	Zikri masih kesulitan untuk menggunakan tangan kanan dan kiri secara bersamaan.
15.	M. Risky	Risky mampu mengikuti instruksi guru dengan baik kecuali cara memukulnya yang masih terlihat kaku.	Risky mampu memukul bilah gamolan dari nada rendah ke tinggi namun masih kesulitan untuk nada tinggi ke rendah.	Risky mampu memukul bilah gamolan dengan satu tangan (kanan) dengan sangat baik namun tidak sesuai instruksi guru.	Risky masih kesulitan untuk memukul dengan menggunakan tangan kanan dan kiri secara bersamaan.

